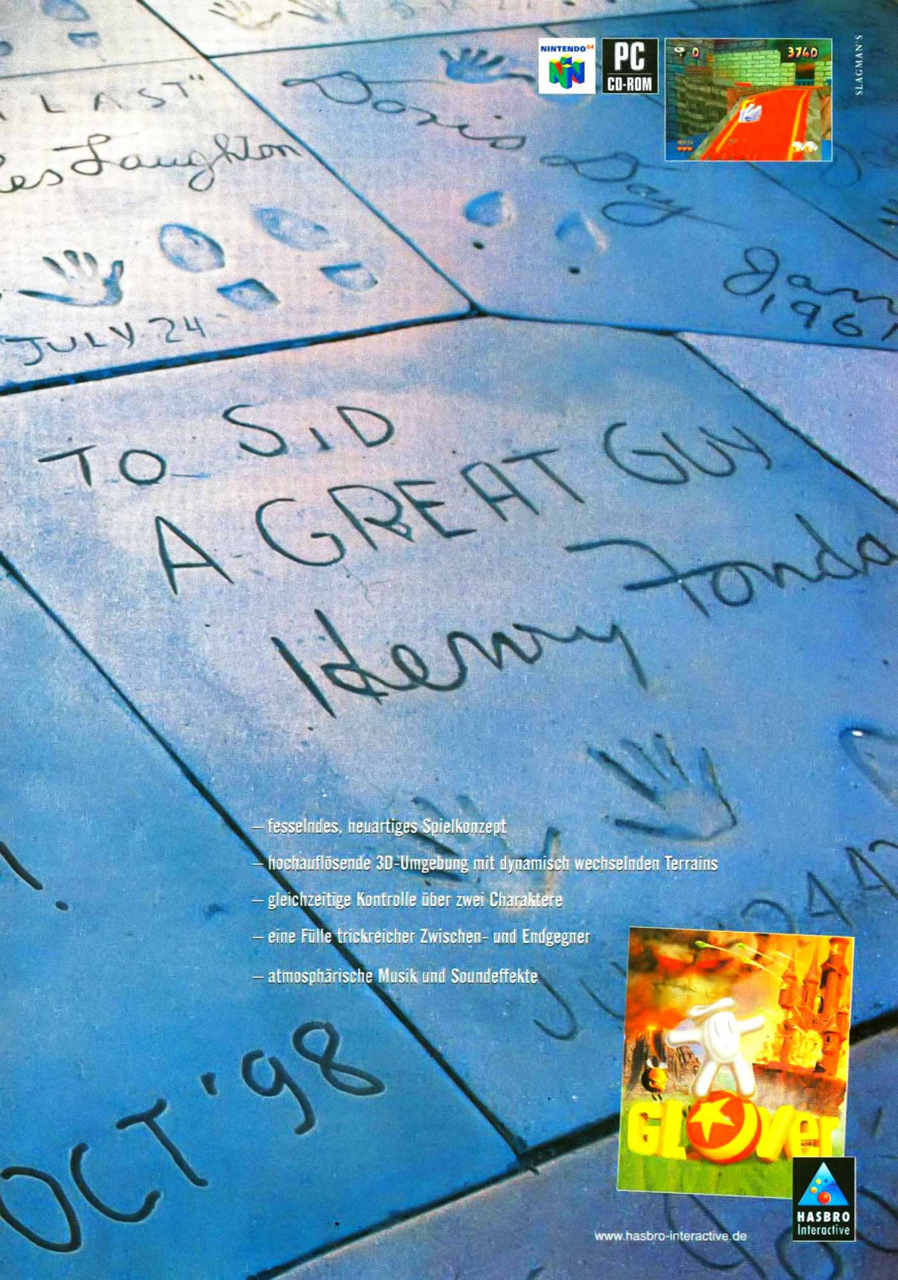


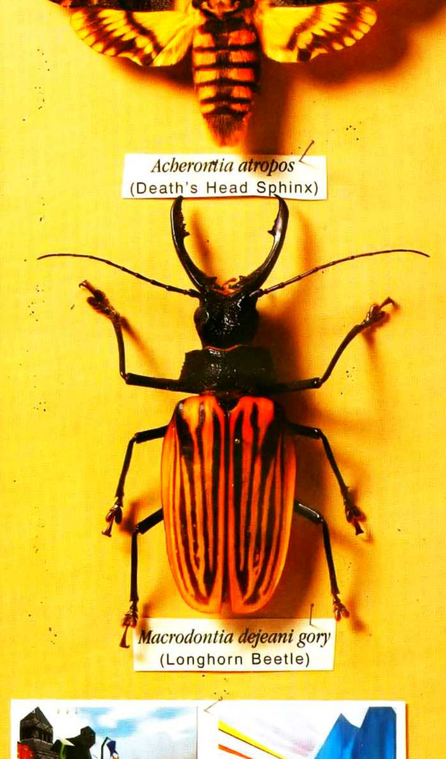
11/98
ISSN 0946-6290 Belgien bfr 195,- Dänemark dkr 36,50 Griechenland dr 1.600 Italien Lit 9.500 Luxemburg Lfr 195,- Niederlande hfl 10,70 Österreich öS 68,- Schweiz sfr 8,90 Spanien Pts 850,- B 41045
PC ACTION
CD
NUR DM 8,90 +CD-ROM
DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN
Mit 2 CD-ROMs
Exklusiv: SPEED BUSTERS
Die geniale Verfolgungsjagd in alten Chevrolets durch Hollywood!
Exklusiv: POPULOUS - THE BEGINNING
Die Rückkehr des ersten Echtzeit-Strategiespiels! Echtes 3D-Gelände auf einer Kugel! Voll spielbare Demo von Bullfrogs Meisterwerk.
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
Exklusiv: DETHKARZ
Highspeed-Rennspiel mit Laserfeuer, Raketen, Schildern und Nitro auf einer 3D-Strecke.
PLUS 20 WEITERE DEMOS
u.a. Caesar 3, F-16 Multirole Fighter, Israeli Airforce, MiG29 - Fulcrum, Racing Simulation 2, Oddworld: Abe´s Exodus, Powerslide, Railroad Tycoon 2, S.C.A.R.S., Space Bastards, Viper Racing, Wing Commander: Secret Ops, World War II Fighters
über 40 Updates, Tools, Hardware...
A1-Riesenposter
Adventurehoffnung RENT-A-HERO
STAR WARS 99
Großes Special: X-Wing Alliance • Force Commander • Rogue Squadron • Behind the Magic
MEGATESTS
Anno 1602 Add-On • NHL 99 • Caesar III • NICE 2
Spieletips: Gold Games 3 • Colin McRae • NHL 99 • Need for Speed 3 u.v.m.


Würden Sie vor diesen
PC
CD-ROM
Überlegen Sie sich's gut. Schließlich kann bei Stratego schon ein falscher Zug der letzte sein.
Und wer die Flagge verliert, verliert die Schlacht! Im Schach der Strategiespiele kämpfen Sie an auf-
wendig gerenderten Schlachtfeldern. Gegen Mensch oder Maschine, im Internet oder per Netzwerk.
Aber achten Sie gut auf Ihre Deckung. Denn überleben ist immer noch die beste Strategie.


SLAGMAN'S
Herren Flagge zeigen?
– gerenderte Original-Landkarten als 3D-Spielbrett
– voll animierte Spielaktionen
– Internet-Spiel über die Microsoft® Gaming Zone
– Multiplayer-Option im Netzwerk
– optional bis zu vier Gegner
– komplett in Deutsch
Stratego
HASBRO
Interactive

A star is born! Glover ist auf dem besten Weg, der berühmteste Handschuh aller Zeiten zu werden. Damit die Welt gerettet wird, müssen die magischen Bälle zum Zauberschloß zurück. Leicht gesagt. Wechselndes Terrain, seltsame Wesen und knifflige Rätsel stellen Glover und seinen Ball vor immer neue Probleme. Also greif ein und hilf ihm, in sieben 3D- Welten über 30 packende Abenteuer zu bestehen. Fantastische Animationen und ein einmaliges Gameplay werden Dich belohnen!


NINTENDO64
PC
CD-ROM
3760
SLAGMAN'S
"LAST"
Charles Laughton
JULY 24
Doris Day
TO SID
A GREAT GUY
Henry Fonda
OCT '98
– fesselndes, neuartiges Spielkonzept
– hochauflösende 3D-Umgebung mit dynamisch wechselnden Terrains
– gleichzeitige Kontrolle über zwei Charaktere
– eine Fülle trickreicher Zwischen- und Endgegner
– atmosphärische Musik und Soundeffekte
GLOVER
HASBRO
Interactive
www.hasbro-interactive.de



Acherontia atropos
(Death's Head Sphinx)
Macrodontia dejeani gory
(Longhorn Beetle)

FRÜHSTART

Aktuelle Spieletests sind eine tolle Sache. Im günstigsten Fall bekommen Sie als Leser schon wenige Tage vor der Veröffentlichung eines Spiels einen fundierten und ausführlichen Kaufratgeber an die Hand. Zuweilen aber treibt der Drang nach Erst- und Exklusiv-Tests äußerst seltsame Blüten. Und gedient ist damit keinem. Redaktionen machen sich selbst unglaubwürdig und Leser verstehen die Welt nicht mehr. Dennoch gibt es auch hier die zwei Seiten einer Medaille.



Christian M.: Au Mann! Das wird wieder ganz schön knapp. Der Druckunterlagenschluß naht und acht Seiten stehen noch offen. Wir müssen uns was einfallen lassen und kommen Sie mir ja nicht wieder mit der Idee eines „Vorabtests".

Christian B.: Genau, die bringen nichts, verärgern die Leser und die Hersteller fühlen sich übers Ohr gehauen.

Alex: Ja, aber wir haben damals selbst bei Diablo und StarCraft...

Herbert: Alzheimer, Herr Kollege? Da waren doch feste Termine abgesprochen und wenn Mr. Kurier aus den USA zu spät eintrifft oder es sich der Publisher in letzter Minute anders überlegt, hat man eben weiße Seiten im Heft. Es kann schon mal Not-Situationen geben.

Harald: Ja, finde ich auch. Man muß seinen Lesern nur sagen, was Sache ist. Dann verstehen die das auch.

Christian M.: Schon richtig, aber inzwischen sind wir auf solche Super-GAUs vorbereitet. Jedenfalls haben wir Alternativ-Artikel zur Hand, falls etwas anbrennt.

Christian B.: Hehehe, wäre ja auch ziemlich peinlich, wenn sich nach so einem Vorabtest das Spiel noch ein halbes Jahr verschieben würde. Würde nicht gerade die Glaubwürdigkeit einer Redaktion steigern.

Alex: Leider ist im wirklichen Leben blöderweise niemand da, der Frühstartern die schwarze Flagge zeigt und sie in die Boxengasse holt.

Harald: Keine Sorge, Herr Geltenpoth. Die Leser merken das...

Herbert: ...und das ist schlimmer als eine Strafzeit.

Christian M.: So isses. Entweder wir machen RICHTIGE Tests mit RICHTIGEN Wertungen und ohne Fragezeichen oder gar keine; auch wenn das Wochenende dran glauben muß. Übrigens: Da kommt gerade der Kurier mit den Age of Empires- und Anno 1602-Add-Ons. Meine Herren! Auf die Plätze, feeeeertig... SPIELEN!

DIE REDAKTION

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
hat gerade einen schlaflosen 12 Stunden-Age of Empires: Rise of Rome-Marathon hinter sich und freut sich jetzt auf sein Bett.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
bekämpft die Blasen an seinem linken NHL 99-Gamepad-Daumen mit Pflastern, um schmerzfrei weiterzocken zu können.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
bemerkt erfreut, daß die Spielebranche mit der Glocke zum Weihnachtsgeschäft geläutet hat und fiebert den kommenden Hits entgegen.

ALEXANDER GELTENPOTH, 25
Strategie, Rollenspiele
kuriert erstmal seine Grippe noch vollständig aus, denn für die bevorstehenden Wintermonate kann man nicht fit genug sein.

CHRISTIAN MÜLLER, 31
Actionspiele, Simulationen
freut sich auf sein letztes freies Wochenende, bevor die Zeit der superdicken PC-Spiele-Schmöker wieder losgeht.

STAR WARS 99

Kein Jahr ohne Krieg der Sterne: Auch 1999 ist wieder eine ganze Reihe von Star Wars-Titeln aus dem Hause LucasArts im Anflug. In unserem Thema des Monats sagen wir Ihnen jetzt schon, wie sich die Macht im kommenden Jahr auf dem PC manifestieren wird.

SEITE 36



DIN A1-Poster

Auf Adventure-Freunde kommt in Kürze mit NEOs Rent-a-Hero ein ganz besonderer Leckerbissen zu. Die Wartezeit bis zum Release wollen wir Ihnen mit unserem prächtigen Poster etwas versüßen.

RUBRIKEN

SEITE 84



Endlich Nachschub zu Sunflowers' Erfolgstitel Anno 1602. Die Add-On-CD „Neue Inseln, neue Abenteuer" hält für alle „Bauernmanager" jede Menge hübscher Überraschungen bereit.

AKTUELLES

VORSCHAU

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

TESTS

SPIELETIPS

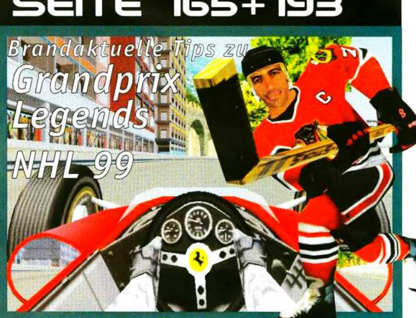
HARDWARE

SEITE 110

Nice 2

Vergessen Sie, was Sie in der Fahrschule gelernt haben! Auf den Straßen von Nice 2 geht's alles anderes als zimperlich zu – ein Action-Rennspaß der Extraklasse!

SEITE 165+193



SEITE 226+228



BLOCK-BUSTER

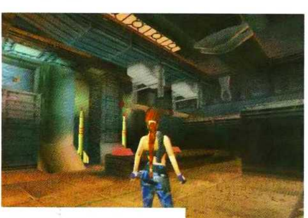
Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.



Tomb Raider 3

Inzwischen sind von Core Design weitere Einzelheiten über die Hintergründe von Lara Crofts drittem Abenteuer durchgesickert: Vor langer Zeit entdeckten britische Seefahrer auf ihren Reisen einen geheimnisvollen Meteor, der in vier Teile zersprungen war. Die einzelnen Trümmer sind über die ganze Welt verteilt, und wenn es gelingt, sie wieder zusammenzufügen, kann das die Zukunft der gesamten Menschheit beeinflussen. Auf der Suche nach den Meteoritensplittern verschlägt es Lara Croft auf fünf verschiedene Kontinente. Seinen Ausgang nimmt das Geschehen in Indien, weitere Stationen des Abenteuers sind die Antarktis, die berüchtigte Area 51, London und die Region des Südpazifik. Waren die technischen Neuerungen der Tomb Raider-Engine zunächst nur schwer erkennbar, nehmen die Verbesserungen jetzt in der Endphase der Entwicklung deutlich Gestalt an.

Info: http://www.tombraider.com



Der für Tomb Raider 3 überarbeitete Map-Editor kann nun auch dreieckige Elemente verarbeiten. Dadurch erhält die Spielumgebung einen wesentlich organischeren Look als in den beiden Vorgängern.



Laras neue Moves: Die Tomb Raider-Heldin wird sich im dritten Teil auch auf allen Vieren fortbewegen können.

Die Siedler 3

Der Erscheinungstermin von Die Siedler 3 hat sich kurzfristig verschoben. Die lang erwartete Wirtschaftssimulation, bei der der Spieler ein Volk von niedlichen Wuselmännchen steuert, soll nun ausgerechnet am Freitag, den 13. November in den Läden stehen. Blue Byte wollte damit natürlich kein schlechtes Omen herbeischwören, sondern hat noch einmal Feintuning betrieben. Immerhin bekommen Siedlersüchtige das Spiel kurz vor einem Wochenende präsentiert – damit sie ausgiebig Zeit haben, ihm zu frönen. Unterdessen wurde bekannt, daß bereits im 1. Quartal 1999 eine Mission-CD mit neuen Karten und Editor erscheint. Für das 2. Quartal ist eine Siedler 3-Plus-Version geplant, die mit neuen Spielmöglichkeiten, weiteren Karten und einem neuen Volk aufwartet.

Info: Blue Byte, Eppinghofer Straße 150, 45468 Mülheim



Die neuen Siedler wuseln nun erst ab 13. November über die heimischen Monitore. Unser Screenshot zeigt ein Römer-Dorf.

1



2

Neben den Römern kann man die Asiaten (1) oder die Ägypter (2) steuern. Im 2. Quartal ´99 kommt ein weiteres Volk dazu.

GERÜCHTE & NOTIZEN

➜ **Sir-Techs** Söldner-Spektakel **Jagged Alliance 2** verschiebt sich um mehrere Monate auf Anfang nächsten Jahres.

➜ **Take 2 Interactive** kündigt zwei neue Spiele an: Neben einem Diablo-ähnlichen Action-Rollenspiel namens **Darkstone,** das angeblich im Frühjahr veröffentlicht wird, soll Ende 1999 auch der **Nachfolger** des erfolgreichen Brutalo-Rennspiels **Grand Theft Auto** erscheinen.

➜ Gerüchten zufolge soll sich der Release von **Command&Conquer Tiberian Sun** auf März **1999** verschieben,

➜ Verspätung, die zweite: Auch der Veröffentlichungstermin von **SimCity 3000** kann nur noch sehr schwer eingehalten werden – auch hier sieht alles nach einem Release **Anfang 1999** aus.

➜ **Vladimir Pokhilko,** Mitentwickler des erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten, **Tetris**, ist tot. Er hat, nachdem er seine Frau und seinen Sohn mit einem Hammer auf brutalste Weise erschlagen hatte, **Selbstmord** begangen. Die Hintergründe für die Tat sind noch unklar. Gerüchten zufolge hatte seine Firma **AnimaTek International** finanzielle Schwierigkeiten.

➜ Neues von **JoWood:** Die Softwareschmiede aus Österreich gab die **Veröffentlichung** von **drei Spielen** für das nächste Jahr bekannt. Den Anfang macht die Aufbau-Simulation **Die Völker** im Februar. Im Frühjahr folgt dann mit Der **Verkehrsgigant** eine Wirtschaftssimulation im Stile eines Transport Tycoon. Und wenn man dem Zeitplan Glauben schenken darf, bringt der Weihnachtsmann nächstes Jahr den zweiten Teil des **Industriegiganten.**

➜ **TopWare-Chef festgenommen.** Dirk Hassinger sitzt zur Zeit in U-Haft – Verdacht auf **Steuerhinterziehung.**

➜ **GT Interactive** hat die weltweiten Veröffentlichungsrechte für den Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels **Z** von den **Bitmap Brothers** erworben. Als neue Features wurden angekündigt: ein individueller Held, 3D-Umgebung in Echtzeit und eine Story mit schwarzem Humor. Geplantes Erscheinungsdatum: **Weihnachten 1999.**

➜ Mit dem heimischen PC fetzige Dance- oder House-Stücke komponieren? Kein Problem! Denn **Selling Points** veröffentlichte mit dem **Dance eJay 2** ein Musikprogramm für den Heimbereich, mit dem sich im Handumdrehen nach dem Baukastenprinzip **Hits** komponieren lassen.

Trespasser



Ein Raptor gegen eine Shotgun. Die Ölfässer werden durch die Wucht des Schusses umgeworfen.

Kurz vor Redaktionsschluß passierte es: Die erste spielbare Beta von Trespasser lag in der Post. Leider zu knapp für einen ausführlichen Vorschauartikel. Hier aber unsere ersten Eindrücke. Auffällig ist, daß sich Dreamworks dazu entschlossen hat nun doch 3D-Grafikkarten via Direct3D zu unterstützen. Allerdings beschränkt sich diese nur auf die Filterung von Texturen. Einzigartig an Trespasser ist, wie Sie mit Ihrer Spielfigur aus der Ich-Perspektive mit der Umwelt interagieren. Über Maus- und Tastatur-Kombinationen können Sie einen Arm ins Bild steuern, Dinge aufheben und benutzen oder sich z. B. eine Klippe hochziehen sowie Schlagwerkzeuge einsetzen. Gut gelungen ist die Umsetzung des gesamten physikalischen Modells. Nahezu alle Objekte, die man findet, können manipuliert werden. Der Umgang mit dem virtuellen Arm ist allerdings zumindest zu Beginn gewöhnungsbedürftig. Optisch wirkt die Trespasser-Welt sehr üppig und detailreich, was sich in der Beta noch durch einen ruckeligen Bildaufbau bemerkbar macht. Auch einige Bitmaps wirken sehr pixelig. Aufgrund der anvisierten Veröffentlichung im November ist aber bald mit einer testfähigen Version zu rechnen.
Info: www.trespasser.com

Dungeon Keeper 2



Bullfrog verfiel diesen Monat in einen regelrechten Schaffens-Wahn. Nicht nur die top-aktuelle spielbare Demo zu Populous: The Beginning finden Sie auf der Cover-CD, auch neue Bilder und Renderings zu Dungeon Keeper 2 lieferte man brav ab. Die Grafik-Engine wird immer noch verfeinert, außerdem arbeitet man verstärkt an den Animationen der Monster und an den bildschirmfüllenden Zwischensequenzen, wovon es etwa 20 längere im Spiel geben wird. Dennoch Grund zur Besorgnis: Der geplante Veröffentlichungstermin im November scheint gefährdet. Auf der letzten Terminliste von Electronic Arts wurde erstmals kein konkretes Datum mehr angegeben. Weitere Infos folgen.
Info: http://www.bullfrog.co.uk



Da schleicht sich doch ein Held über unsere Brücke! Gleich werden die Imps Alarm schlagen.



Da lacht das Herz eines jeden Hühnerhabichts: In der „Vorratskammer" wimmelt es von knackig-gelbem Federviech in der Mauser.



ECTS 98 London

SPARFLAMME

Fragende Blicke und staunende Ratlosigkeit: Eine Spiele-Redaktion blickt auf die diesjährige ECTS in London. Nicht genug damit, daß ein Großteil der Hersteller in diesem Jahr den Weg in die Olympia Hall der britischen Metropole scheute, auch die präsenten Aussteller offenbarten kaum wirklich Neues. Allenfalls in den hochgesicherten Hinterstübchen der Messestände ließen sich einige Designer hinter vorgehaltener Hand ins Notebook schauen. Trotzdem hat es unsere „Top Six"-Liste der ECTS in sich. Aber mehr Berichtenswertes war beim besten Willen nicht aufzutreiben.



Galleon

(1999)

Es sieht so aus wie ein perfekter Trickfilm aus den Walt-Disney-Studios, ist aber komplett interaktiv: Mit Galleon erwartet Fans von Action-Adventures im Laufe des Jahres 1999 ein optischer Leckerbissen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Rhama. Der junge Kerl ist Schiffskapitän, Kaufmann und Schwertkämpfer in Personalunion und lebt zu einer Zeit, als noch weite Seereisen, Magie, romantische Liebschaften und Abenteuer das Leben bestimmten. In ein solches Abenteuer gerät er dann auch durch Zufall, als er einen geheimnisvollen Heiler trifft. Dieser sorgt dafür, daß unser tapferer Mann in geheimnisvolle Vorgänge verwickelt wird. Er muß sich mit unsichtbaren Skelettkriegern, auf gruseligen Schiffswracks, mit Piraten, gefährlichen Monstern und Göttern herumschlagen und die weitläufigen Strände vieler Inseln erkunden. Die Geschichte entwickelt sich während des Spiels, das wegen der unglaublichen Grafiken keine Zwischensequenzen nötig hat. Wer glaubt, die Optik könnte nur dadurch erkauft werden, daß sich dem Spieler wenige Eingriffsmöglichkeiten bieten, liegt falsch: Der PC-Besitzer hat völlige Bewegungsfreiheit. Galleon wird von Confounding Factor entwickelt, einer unbekannten Firma. Köpfe des Unternehmens sind jedoch Toby Gard und Paul Douglas, ehemalige Mitschöpfer von Ikone Lara Croft. Interplay wird das Spiel vertreiben.



Mit seiner Galleone reist Rhama von Insel zu Insel.





Obwohl die Grafik so gut aussieht, als könnte das Gameplay leiden, hat der Spieler die volle Bewegungsfreiheit. In dieser Szene springt der Held ins Meer und zeigt dort seine Schwimmkünste.



Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte machen bei Galleon nur einen Teil der Faszination aus. Eine erhebliche Rolle spielt auch, daß die Bewegungen der Charaktere realistisch umgesetzt wurden.



Kingpin

(Frühjahr 1999)



Düster gestaltete Häuserschluchten und finstere Gesellen machen bei Kingpin die besondere Atmosphäre aus.

Xatrix Entertainment überraschte während der Messe mit einem 3D-Action-Titel, der in einem versteckten Hinterzimmer des Interplay-Standes präsentiert wurde. Kingpin basiert auf einem bekannten Grafik-Tool der Firma id Software, liefert aber eine deutlich spektakulärere Optik. „Wir haben die Engine eigentlich komplett neu programmiert", sagt ein Mitarbeiter. Und das macht sich bemerkbar: Auf den ersten Blick meinte der Verfasser dieser Zeilen gar, eine Rendersequenz vor sich zu haben. Das Spiel ist in einer Stadt angesiedelt, die an das Chicago der 30er Jahre erinnert, aber technisch viel weiter fortgeschritten ist. Der PC-Besitzer wird in eine Welt versetzt, in der das Gesetz der Straße regiert. Sie müssen sich im Rahmen von sieben Episoden im herrschenden Gangstermilieu hochdienen. Zwischenlevels verbinden diese Teilstücke, wobei der Spieler schon mal einen Hubschrauber benutzen muß, um von einem zum nächsten Szenario zu gelangen. Meistens treibt sich der Held in Städten mit düsteren Straßenschluchten herum. In einer Mission gilt es, Geheimpapiere aus einem Labor zu stehlen. In allen Locations trifft der Spieler mit Charakteren zusammen, die sich vom Verhalten her grundsätzlich unterscheiden: Manche helfen weiter, andere verstehen nur die Sprache der Gewalt.



Mit diesem Gangster-Diener können Sie nicht verhandeln...

Anachronox

(1. Quartal 1999)



Bei Anachronox steuern Sie bis zu drei Charaktere gleichzeitig. Ihre Party kann aber aus bis zu sieben Leuten bestehen.

Fortschritte macht das 3D-Action-Rollenspiel Anachronox. Tom Halls neues Kind nutzt ebenfalls die Grafik-Engine von id Software und ist in einer Science-Fiction-Umgebung angesiedelt. Der Spieler hat die nicht geringe Aufgabe, das Universum vor einer geheimnisvollen Macht zu retten. Er steuert bis zu drei Charaktere gleichzeitig, kann aber aus bis zu sieben wählen. Es geht darum, die Umgebung zu erforschen, mit Weltraumabenteurern und Aliens zu kämpfen und neue Waffen zu entdecken. Der Clou ist ein sogenannter Modular Elementor: Mit diesem Gerät lassen sich Hunderte von verschiedenen Wummen selbst bauen. Sämtliche Gespräche mit Nichtspielercharakteren werden mit Sprachausgabe unterlegt sein. Manche Gefechte sollen in Echtzeit, manche rundenbasiert ablaufen. Entwickelt wird das Spiel von Ion Storm, das mit John Romero (wie Tom Hall ein Mitbegründer von id Software) einen fast schon legendären Chef hat. Vertrieben wird Anachronox von Eidos Interactive.

Max Payne

(2. Quartal 1999)



Die MAX-FX-Engine berechnet bei Objekten keinen eigenen Lichtwert, sondern deren Reflexionsfähigkeiten. Explosionen werden in einem Partikelsystem dreidimensional im Raum dargestellt.

Daß es in Finnland nicht nur Rentierherden und Mückenschwärme, sondern auch talentierte und kreative Programmierer gibt, wird Ihnen spätestens im nächsten Jahr mit dem Action-Reißer Max Payne bewußt werden. Remedy Entertainment hat sich vorgenommen, das Action-Genre und zugleich die Grafikwelt zu revolutionieren. In beiden Bereichen suchen die Finnen dafür völlig neue Ansätze. Dramaturgisch im Stile eines Hard Boiled (John Woo) und Pulp Fiction (Quentin Tarantino) inszeniert, versteht sich Max Payne als ein Actionfilm, der den Spieler durch eine feste Handlung führt. Die gleichnamige Spielfigur ist ein unter Mordverdacht stehender Undercover-Agent, der im New York der 90er Jahre auf der Suche nach seiner Unschuld ist. Im Zusammenspiel mit der zweiten Innovation gerät Max Payne schlußendlich zum Unterhaltungsknüller. Die eigens entwickelten MAX-FX-Grafik-Routinen hauchen dem Underground-Thriller erst richtig Leben ein. Die Stärke der MAX-FX-Engine ist der Einsatz und der Umgang mit Licht. Sie mißt dargestellten Objekten keine Helligkeitswerte zu, sondern läßt diese nur Lichtstrahlen reflektieren, die von den eingesetzten Lichtquellen ausgesandt werden. Daneben hat Remedy ein neues Animationssystem entwickelt, das auf einem Skelett-Grundriß beruht, über den separat in einzelnen „Schichten" Haut und Kleidungsstücke animiert werden. Das Ergebnis ist eine individuelle Mimik der Charaktere sowie realistisch flatternde oder sich in der Bewegung faltende Kleidung. Der Kampf der 3D-Engines geht also weiter...

Der Spieler-Charakter Max Payne: Auf das dreidimensionale Kopfprofil können bis zu 80 verschiedene Gesichtszüge projiziert werden. In Bewegung wird seine Kleidung separat animiert.



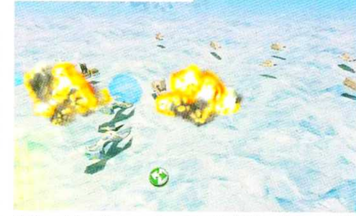
Gespräche mit Nichtspielercharakteren sind komplett mit Sprachausgabe versehen. Auf Wunsch gibt es zusätzlich Untertitel.



Star Trek: New Worlds

(4. Quartal 1999)

Also doch! Jetzt endlich bekommen auch alle Trekkies ihr Echtzeit-Strategiespiel. Star Trek: New Worlds bringt die Föderation, Klingonen und Romulaner das erste Mal ausschließlich auf Planetenoberflächen zusammen. Interplay läßt Sie die Rolle einer der drei Parteien übernehmen, um in 25 Missionen die Herrschaft über einen neuen Quadranten zu erringen. Doch damit nicht genug, denn in diesem Winkel der Galaxie hat sich außerdem noch eine bisher unbekannte Rasse Außerirdischer eingenistet. Sie erhalten das Kommando über einen noch spärlich ausgerüsteten Außenposten und beginnen mit dem Aufbau einer ersten Kolonie, untersuchen neue Planeten und verteidigen sie gegen Angreifer. Hauptziel ist es aber, das Geheimnis hinter der Neutralen Zone, den Schwarzen Nebel, zu lüften. Bei der Ausgestaltung der „Neuen Welten" haben sich die Designer mächtig ins Zeug gelegt und eine Menge Einheiten und Gebäude geschaffen, die bisher im Star Trek-Universum unbekannt waren. Die Föderation kämpft beispielsweise mit Phaser-Panzern, die Klingonen führen mobile Disruptor-Batterien ins Feld und die Romulaner schleichen sich mit Tarnkappen-Fahrzeugen hinter die feindlichen Linien. Am spannendsten dürften die vielen neuen Technologien sein, die man während der Kampagne erforschen und einsetzen darf. Bleibt abzuwarten, wie genau sich Star Trek: New Worlds an den Veröffentlichungszeitplan hält.



Heiß umkämpft: Im ersten Star Trek-Echtzeit-Strategiespiel geraten Föderation, Klingonen und Romulaner im Kampf um einen unbekannten Sektor mit einer unbekannten Rasse aneinander.



Das Baumenü der Föderation zeigt erst wenige Grundmodule für den Ausbau der Kolonie. Am unteren Bildrand sind gut die transparenten Info-Fenster zu sehen.



Star Trek: New Worlds nutzt eine vollständige 3D-Engine, in der alle Objekte aus Polygonen aufgebaut und mit Texturen versehen sind. Im Bild sehen Sie ein klingonisches Hauptquartier, davor einen Phaser-Panzer der Föderation.

Descent 3

(2. Quartal 1999)

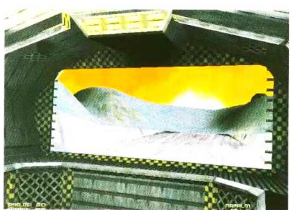
Die Mutter aller 360°-Shooter meldet sich zurück. Erstmals auf der ECTS zu sehen war eine spielbare Version von Descent 3. Schon seit einiger Zeit basteln Outrage, eine Tochter des Descent-Schöpfers Parallax, und Interplay an dem Nachfolger des 3D-Action-Klassikers. Aber nicht nur ein moderneres Kleid (3Dfx-, D3D- und OpenGL-Unterstützung) soll der dritte Descent-Sproß erhalten, sondern auch in Sachen Gameplay gehörig aufpoliert werden. Augescheinlichste Neuerung ist, daß Sie die wildgewordenen Roboter nun nicht mehr ausschließlich in den riesigen Tunnelanlangen der Erzminen jagen, sondern auch ohne Zeitverzögerung in die Außenwelt auf die Planetenoberflächen fliegen können. Bis dort hinaus haben sich die blechernen Unruhestifter nämlich schon ausgebreitet. Im neuen Descent stehen Ihnen im Verlauf der 15 ausufernden Levels drei verschiedene Raumjäger zur Verfügung, die mit zehn brandneuen Waffensystemen ausgerüstet sind. Damit das Ganze nicht zur bloßen Ballerei gerät, will Interplay besonderen Wert auf die Integration einer Hintergrundgeschichte, mehrere Missionsziele und eine Menge Puzzles legen.



Um einen Level erfolgreich abzuschließen, ist wie in den Vorgängerspielen der schwerbewachte Reaktorkern zu zerstören, der die Killer-Maschinen mit Energie versorgt.



In Descent 3 soll der Einsatz von Licht und Schatten dank breit angelegter Unterstützung von 3D-Grafikkarten noch intensiver sein.



Erstmals verlassen Sie in Descent 3 die Tunnelsysteme und bekämpfen die Roboter auf den Oberflächen der Erzplaneten. Der Übergang von der Innen- in die Außenwelt wird in Echtzeit berechnet.

Ich mein' ja nur...

Die Schattenseite der Feature-Geilheit



Wie kann es sein, daß ein so populäres Genre wie Strategie der technischen Entwicklung immer einen Schritt hinterherhinkt? Erst vor einem Jahr kamen ach so findige Programmierer auf die Idee, echtes 3D in ein Echtzeit-Strategiespiel zu integrieren. Echtes 3D gibt es seit über vier Jahren im Genre Action! Nun kündigt Eyst mit War Torn das erste Strategiespiel mit 3D-Sound an. Wie fortschrittlich! Man verzeihe mir diese Ironie, aber so etwas würde nicht passieren, wenn Programmierer und Designer sich des öfteren auch aktuelle Spiele ihrer Konkurrenz ansähen. Beim Blick über den eigenen Tellerrand läßt sich so manche nützliche Idee entdecken, die sich noch als innovativ verkaufen läßt.

Alexander Geltenpoth

Total Annihilation: Kingdoms

ECHTZEIT-STRATEGIE TAs neue Kleider

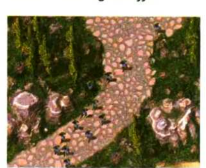
Total Annihilation gehört selbst einem Jahr nach der Veröffentlichung immer noch zur Referenz der Echtzeit-Strategie. Cavedog verwendet eine verbesserte Version der bereits bekannten Engine für das neue Total Annihilation: Kingdoms. Gleich vier Parteien stehen sich in einer Fantasy-Welt gegenüber, die sich extrem voneinander unterscheiden sollen. Storymodus und erfahrene Einheiten steigern den Spielspaß. Belagerungen von Burgen und Städten, Magie und Gottheiten sorgen für Abwechslung. Total Annihilation: Kingdoms erscheint nach Angabe von Cavedog im Frühjahr 1999. **ag**

Info: http://www.cavedog.com



Zu den Einheiten gehören auch Galeeren und Segelschiffe.

Das Terrain ähnelt dem Gelände von Totakl Annihilation. Berge und Täler sind deutlich sichtbar. Hier greifen vier Feuerinsekten einen Krieger an.



Auf der Straße können diese Schwertkämpfer schneller laufen als durch die Wildnis.

StarCraft: Broodwars

ECHTZEIT-STRATEGIE Nachspiel

Neue Hauptfigur in Broodwars ist Kerrigan, die sog. Königin der Klingen und Anführerin des größten Teils des Zergschwarms. Broodwars spinnt die Geschichte im StarCraft-Universum weiter. Tassadar versucht das Volk der Protoss wieder mit den Dunklen Templar zu vereinigen. Mengsk, der neue Kaiser der Menschen, fürchtet einen Verrat in den eigenen Reihen, während die Königin der Klingen die Vorherrschaft aller Zergs an sich reißen will. Die Mission-CD dürfte schon in Kürze erscheinen. **ag** Info: http://www.blizzard.com



Die neuen Dark Archons gehören zu den stärksten Einheiten.



Eine Armee Terraner zerstört diese Zergbrut. Die letzten „Gebäude" gehen in Flammen auf.



Der Protoss-Held Fenix tritt in Broodwars als Dragoner auf.

Alpha Centauri

STRATEGIE Grafik erneuert

Wie schon angekündigt (siehe PC ACTION 9/98), überarbeitete Sid Meiers Softwareschmiede Firaxis die Grafik des inoffiziellen Civilization-Nachfolgers Alpha Centauri. Neben der Verbesserung der Optik nahmen sich die Programmierer gleich noch die Spieloberfläche vor, die jetzt höchst komfortabel zu bedienen sein dürfte. Vor der Veröffentlichung im Dezember will Firaxis noch ein spielbares Demo erstellen, das wir Ihnen hoffentlich schon mit der nächsten Ausgabe präsentieren können. **ag**

Info: http://www.firaxis.com



Der Stadtbildschirm bietet noch mehr Informationen als in Civilization 2.



Die neuen Bilder der Oberfläche zeigen deutlich die klare Struktur des Spiels und versprechen somit eine einfache Handhabung.

Shadow Company

ECHTZEIT-STRATEGIE Dreckiges Dutzend

An einer interessanten Mischung aus Jagged Alliance und Commandos arbeitet derzeit Interactive Magic. Der Spieler übernimmt ein Dutzend Söldner und erfüllt Aufträge für zahlungsfähige Klienten. Wie in Commandos gehören Spezialisten wie Scharfschützen oder Kampfschwimmer zur Truppe. Gewisse Fähigkeiten beherrscht aber jedes Mitglied: Springen, Kriechen, Schwimmen und Klettern gehörten dazu. Die Söldner besitzen wie in Jagged Alliance eine eigene Persönlichkeit. Anders als Commandos hingegen spielt die Shadow Company in echtem 3D. Die Kameraperspektive darf der Spieler nach seinen Wünschen selbst wählen. Interactive Magic will Shadow Company bereits im März 1999 veröffentlichen. **ag**

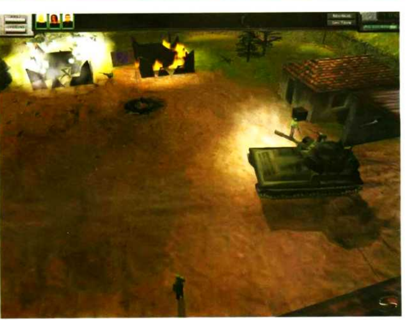
Info: http://www.imagicgames.de



Die Ansicht läßt sich nach Belieben drehen, zoomen und scrollen.



Über Mauern wie diese kann jeder Söldner problemlos klettern.



Mit dem geklauten Panzer ist diese Mission sehr einfach zu erfüllen. Jedes Gebäude läßt sich durch schwere Waffen zerstören.

War Torn

ECHTZEIT-STRATEGIE Kriegsspiele in 3D

In der Welt von War Torn lösen Kriege keine Konflikte, sondern dienen nur noch als Sport und Unterhaltung für die Bevölkerung. War Torn soll neben den durchschnittlichen Echtzeitstrategen auch noch alle Action-orientierten Taktiker ansprechen. Laut Hersteller Eyst besteht die Möglichkeit, die typischen Aufbaukampagnen mit Ressourcen oder aber nur kurze und heftige Schlachten zu spielen. Die Engine unterstützt neben Hardware-beschleunigter 3D-Grafik auch 3D-Sound für ein bisher unbekanntes Strategie-Erlebnis. Auf der Homepage können Sie sich momentan für den Beta-Test registrieren. **ag**

Info: http://www.eyst.com



An dieser Meerenge können die Landeinheiten wie die Panzer auf beiden Seiten durchfahrende Schiffe aufs Korn nehmen und versenken.



Nicht alle Fahrzeuge sind so geländetauglich wie diese zwei Panzer. Hinten schlägt eine Rakete in der Basis ein.

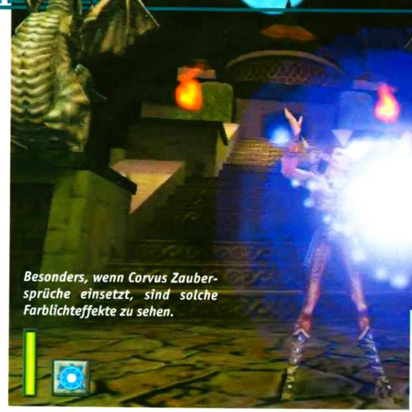
Ich mein' ja nur...

Gute Spiele-Intros braucht das Land



Sind Intros wertvoll wie ein großes Steak oder zumindest im Actiongenre überflüssig wie eine Grillparty in einer lauen Januarnacht? Ich fordere die Hersteller auf: Laßt das Startfilmchen lieber weg, bevor Ihr ein peinliches Machwerk fabriziert. Diese Meinung vertrete ich, seit mir kürzlich ein neuer 3D-Shooter begegnete. Im Intro trällerte ein Stephanie Hertel-Klon made in Japan ein schmalzig klingendes (Volks-?)Lied (den Text hab' ich zugegebenermaßen nicht verstanden). Dabei hätten sich meine Kopfhaare aufgestellt, wenn sie dies frisurbedingt nicht ohnehin schon tun würden. Für mich war die Kombination aus Schmalz und Ballerei ein Stilbruch. Falls es tatsächlich so ist, daß die Macher bewußt einen satirischen Streifen produzieren wollten, verdiene ich vielleicht einen Rüffel. Andererseits glaube ich, daß eine Kabarett-Einlage in diesem Fall unglücklich war – gelinde ausgedrückt. Ich mag Intros gerne. Sie müssen aber den Spieler an die Handlung heranführen, gut gemacht sein und Atmosphäre vermitteln. NHL 99 zeigt's: Ruhige Anfangsbilder zu David Bowies Song „Heroes" und anschließend actionreiche Szenen samt harter Gitarrenriffs stimmen klasse auf das Spektakel ein. Warum sollten Actionfans auf Häppchen solcher Qualität verzichten müssen?

Harald Fränkel



Besonders, wenn Corvus Zaubersprüche einsetzt, sind solche Farblichteffekte zu sehen.

Heretic 2

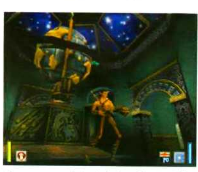
3D-ACTION Zauberhafte Kriegerwelt

Das 3D-Action-Spiel Heretic II soll Mitte November erscheinen. Der PC-Besitzer steuert aus der sogenannten Tomb Raider-Perspektive den Helden Corvus durch den Kontinent Parthoris. Dessen Bevölkerung ist von einem Virus infiziert, der das Bewußtsein seiner Opfer verändert. Der Recke hat die Aufgabe, die Ursache des Übels zu finden und sein Volk zu befreien. Heretic II basiert auf einer bekannten Grafik-Maschine der Firma id Software und beinhaltet 23 Einzel- und acht Mehrspieler-Levels, eine dynamische Hintergrundgeschichte, Rätselelemente und einen Hauptcharakter, der sich ähnlich wie bei einem Rollenspiel weiterentwickelt. Schwertkämpfe sind ebenso gefragt wie der Einsatz von Magie. Freilich kann Corvus auch schwimmen, klettern und springen, während er Städte, Sümpfe, Canyons und unterirdische Verliese erforscht. **hfr**

Info: http://www.activision.de



Flüssige Bewegungsabläufe und eine intelligente Kameraführung sind gefragt, wenn der Held mit mehreren Gegnern ringt.



Corvus macht sich in einem Planetarium zum Kampf bereit.

Steel Rebellion

ACTION-STRATEGIE Tod dem Diktator!



Das 3D-Terrain soll bei Steel Rebellion Strategen ansprechen.

Ein 3D-Actionspiel mit vielen Strategie-Einflüssen möchte Funcom auf den Markt bringen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Rebellenführers und führt seine Truppen in eine Schlacht gegen einen grausamen Diktator. Das laut Hersteller einfach zu bedienende Interface soll 20 unterschiedliche Befehle erlauben. Es ist außerdem angeblich möglich, eines der gepanzerten und schwer bewaffneten Fahrzeuge aus der Ich-Perspektive zu steuern. Steel Rebellion erscheint gegen Ende des Jahres. **hfr**

Info: http://www.funcom.com

Vigilance

3D-ACTION Anti-Terror-Einheit

Ähnlich wie bei Rainbow 6 geht es darum, Terroristen auszuschalten. Der Spieler stellt Personal und Ausrüstung für jede Mission zusammen und übernimmt dann die Führung der Truppe. Im Einzelspieler-Modus warten acht Charaktere mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Wem Deathmatch-Duelle gefallen, der darf sogar aus 27 Anti-Terror-Kämpfern auswählen. Vigilance erscheint möglicherweise noch im Oktober. **hfr**

Info: http://www.segasoft.com

Eine Heckenschützin wartet geduldig auf den Feind.



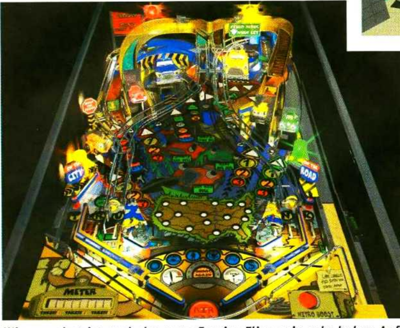
Wer will, kann jederzeit in die Ich-Perspektive wechseln.

Big Race USA

FLIPPER-SIMULATION **Neulich in der Spielhalle**

Pro Pinball Timeshock!, die mit Abstand beste Flippersimulation für den PC, bekommt im November eine Fortsetzung. Dem Spieler fliegen bei Big Race USA bis zu zehn Kugeln gleichzeitig um die Ohren. Er kann per Netzwerk oder Internet gegen einen menschlichen Gegner zocken, sich am Dolby Surround-Sound erfreuen, zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und acht Kamera-Perspektiven wählen und die Ballphysik nach Wunsch modifizieren. Fast nicht vorstellbar: Laut Hersteller Empire Interactive sollen der ohnehin fast perfekte Lauf und das Abprallverhalten der Kugel noch einmal deutlich verbessert werden. **hfr**

Info: http://www.empire-us.com/index.htm



Wie gewohnt ist auch der neue Empire-Flipper in sehr hohen Auflösungen spielbar (bis 1.600x1.200 Pixel bei 16 Mio. Farben).

Putzige Animationen begleiten die Reise durch 14 US-Städte.

System Shock 2

ACTION-ROLLENSPIEL

Erste Details

Die Entwicklerfirma Looking Glass hat Details zum Nachfolger System Shock bekanntgegeben. Der zweite Teil nutzt als Basis den Programmteil, der für die Grafik von Thief: The Dark Project verwendet wurde – allerdings in einer verbesserten Version. Deshalb soll System Shock 2 eine Science-Fiction-Welt mit 16 Mio. Farben und dynamischen Lichteffekten darstellen können. Das Spiel werde auch Rollenspiel-Features enthalten, wobei ein Charakter erstellt und dessen Eigenschaften im Lauf des Spiels verbessert werden können. Ein intuitives Inventory sei ebenso geplant wie ein Mehrspieler-Modus. **hfr**

Info: http://www.lglass.com

Babylon 5

WELTRAUM-ACTION **Kultserie wird interaktiv**

Das Spiel zur beliebten Science-Fiction-Fernsehserie erscheint frühestens im 1. Quartal 1999. PC-Besitzer sollen laut Hersteller nicht nur ihre Lieblingsschiffe fliegen, sondern auch Taktiken entwerfen und Politik betreiben können. Außerdem trifft der Spieler auf bekannte Charaktere und Kreaturen. Ein realistisches Kollisionsmodell erlaube es den Jägern, sich in Raumhäfen und nahe Mutterschiffen zu duellieren. Die Hintergrundstory sei nicht-linear und entwickle sich je nach Erfolg des Piloten. Dessen Rang und Einfluß steigt ähnlich wie in einem Rollenspiel. Babylon 5 soll bei jedem Neustart intern anders aufgebaut werden. Für Atmosphäre werden die Originalmusik von Christopher Franke, Filmsequenzen und die Tatsache sorgen, daß TV-Serien-Schöpfer Joe Straczynski beim Design seine Finger im Spiel hat. Was bei der ECTS-Messe in London zu sehen war, deutet darauf hin, daß sich Babylon 5 grafisch mit der Wing Commander-Serie messen kann. Geplant sind ferner Force Feedback-Unterstützung und ein Mehrspieler-Modus. **hfr**

Info: http://www.sierra.com



In akribischer Kleinarbeit wurden die Cockpits der PC-Schiffe denen der bekannten Fernsehserie nachempfunden.



Imposante, detailreiche Mutterschiffe durchstreifen das All.

Früher war alles besser



Jaja, damals in den Sechzigern... da hatten die Leute noch Ideale! Und jetzt? Heute rennen sie alle nur noch dem Geld hinterher...;-) Aber mal im Ernst: Finden Sie nicht auch, daß die Computerspiele immer „stromlinienförmiger" werden? Oder wie würden Sie die Chancen eines kleinen, jungen Entwicklerteams einschätzen, das mit einem abgefahrenen, nicht in eine Marketing-Schublade passenden Spiele-Konzept an die Tür eines großen Publishers klopft? Sollte sich der dann tatsächlich auf einen Deal einlassen, würde vor dem Release sicherlich erst einmal richtig „glattgebügelt". Da wünscht man sich manchmal eine Kultur der Independent-Labels, wie es sie auf dem Musikmarkt schon lange gibt. Vielleicht liefert ja die momentane Kauflust der Publisher-Giganten die Initialzündung für eine solche Gegenbewegung und der alte Pioniergeist könnte endlich in die Spielebranche zurückkehren!

Herbert Aichinger

Gorky 17

3D-ROLLENSPIEL Altlasten des Kalten Kriegs

Ein interessanter Mix aus Rollenspiel, Adventure-Elementen und rundenbasierten Kampfsequenzen verspricht Gorky 17 von Topware Interactive zu werden. Schauplatz des Geschehens ist eine „geheime Stadt" der russischen Streitkräfte, die aus unerfindlichen Gründen verlassen und zerstört worden ist. Ein Spezialistentrupp der NATO versucht, das Geheimnis von Gorky 17 zu lüften, und macht dabei Bekanntschaft mit seltsamen, äußerst aggressiven Kreaturen. Gorky 17 wird dem Spieler die Möglichkeit geben, eine ihm gänzlich fremde Endzeit-Welt zu erforschen, seine Charaktere weiterzuentwickeln und in Kämpfen sein taktisches Geschick zu beweisen. In Multiple-Choice-Dialogen trifft man folgenschwere Entscheidungen, die den weiteren Verlauf der Handlung maßgeblich beeinflussen. Durch Ausnutzung der Möglichkeiten von 3D-Beschleunigerkarten (diverse Lichteffekte, Transparenzen, partikelbasierte Explosionen, animierte Texturen) versuchen die Entwickler, eine möglichst dichte, beklemmende Atmosphäre zu schaffen. Gorky 17 wird vermutlich ab April 1999 in den Regalen der Software-Händler zu finden sein. **ha**

Info: http://www.topware.de

Erste Skizzen deuten schon an, welch abenteuerlichen Mutanten der NATO-Trupp in Gorky 17 begegnen wird – nichts für schwache Nerven!



Endzeit-Atmosphäre erwartet uns in Gorky 17, das von einem polnischen Programmierteam für Topware Interactive entwickelt wird.

The Longest Journey

ADVENTURE Visionen einer Kunststudentin

Wer von Ihnen hat noch nicht davon geträumt, einmal Wanderer zwischen zwei völlig verschiedenen Welten zu sein?! Die junge Kunststudentin April, Protagonistin des FunCom-Adventures The Longest Journey, verfügt über diese Fähigkeit. Sie kann nach Belieben zwischen der futuristisch-kalten Beton-Umgebung Starks und der idyllischen, märchenhaften Pracht Arcadias hin- und herwechseln. Von April hängt das Schicksal der Welt ab, denn nur ihr ist es vergönnt, als „Shifter" das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos, Wissenschaft und Magie aufrechtzuerhalten. Bei The Longest Journey handelt es sich um ein traditionelles Point & Click-Adventure, das zwei- und dreidimensionale Hi-Res-Grafik auf ganz eigenwillige Weise miteinander verbindet und mit spektakulären Echtzeit-Lighting-Effekten anreichert. Die Spielfiguren, deren Bewegungen in Echtzeit berechnet werden, bestehen jeweils aus mehr als 1.000 Polygonen und wurden sehr lebensecht animiert. FunComs The Longest Journey soll im ersten Quartal des kommenden Jahres auf den Markt kommen. **ha**

Info: http://www.longestjourney.com





Ob sich das Gameplay von The Longest Journey auf dem selben Niveau bewegen wird wie die Edelgrafik des FunCom-Adventures, werden wir voraussichtlich im kommenden Frühjahr erfahren.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

coming soon!

ENTWICKLE DEINE STRATEGIE



ERFÜLLE DEINE MISSION



RETTE DIE WELT













GRAFICTION

Ich mein' ja nur...

Wo bleiben Vielseitigkeit und Weitblick?



So, Rennspieler haben erst einmal ausgesorgt. Momentan gibt es fast nichts, was es nicht gibt. Schauen Sie sich allein die Tests dieser Ausgabe an, dann wissen Sie, was ich meine. Aber was bleibt für die Sportspieler? Klar, die haben EA Sports und ähhh... EA Sports und sonst nichts, das darf doch nicht wahr sein. Wenige Hersteller trauen sich mitunter in die kanadisch beackerten Jagdgebiete, werden kurz niedergeschossen und ziehen sich dann heulend in den Schmollwinkel zurück. Dabei gäbe es wirklich genug lohnenswerte Sportbereiche, die noch nicht besetzt sind. Längerfristige Planung wäre dann aber notwendig. Vielleicht erleben wir ja tatsächlich zur Olympiade in Sydney einen von langer Hand geplanten, durchgestylten Lizenzcoup mit vielen Sportarten, tollem Gameplay und guter Grafik. Das wäre mir jedenfalls wesentlich lieber als die üblichen 2D dahingeschluderten CD-Auswürfe für den Sondermüll, weil die Zeit ja so knapp war. Jetzt ist sie nicht knapp, also will ich in zwei Jahren keine Ausreden mehr hören. Sie auch nicht, oder?

Christian Bigge

Taurus nimmt diesmal ohne Löwenmähne Maß.



Mit dem MG durch die Pampa oder mit zwei Raketenwerfern durch Las Vegas – bei Interstate ´82 ist Abwechslung geboten.

Interstate ´82

ACTION-RENNSPIEL **Groove und Taurus rasen wieder**

Der Überraschungshit aus dem Juni letzten Jahres bekommt einen Nachfolger. Auch 1982, sechs Jahre nach dem ersten Teil, sind die toughen Helden Groove und Taurus wieder auf den südlichen Highways Amerikas unterwegs, diesmal aber mit moderneren Vehikeln und noch bitterböseren Waffen auf dem Autodach. Die Drogenhändler entwickeln immer derbere Methoden, um ihre Narkotika über die mexikanische Grenze zu schmuggeln, die US-Regierung muß sich um die Kuba-Krise kümmern und die Polizei hat schlichtweg Angst, also nehmen Sie mit den beiden frisch gestutzten Helden das Gesetz 3D-beschleunigt in die Hand. Zusätzlich zu den wilden Verfolgungs- und Orientierungsjagden dürfen Sie Ihre Ballermänner diesmal auch ohne fahrbaren Untersatz unter dem Hintern einsetzen. Mehr als 40 abwechslungsreiche Missionen dürfen Sie im März nächsten Jahres erwarten, die Bilder liefern einen guten Einblick in die Leistungsfähigkeit der Grafik-Maschine und die besondere Atmosphäre des Spiels.
Info: http://www.activision.com

Links LS99

SPORTSPIEL **Endlich mit Turniermodus**



Zuschauer, neuer Maus-Schwung und kaum Verpixelungen am Bildrand: Links LS 99 steuert wieder die PC-Meisterschaft an.

Die Golfreferenz aus dem Hause Access startet in die nächste Saison. Das wichtigste: Links LS 99 wird endlich auch Turniermodi enthalten. Insgesamt baute man 30 (!) Spielvariationen ein, darunter Mutationen wie den Hole-in-One-Wettbewerb oder eine Driving-Competition um den längsten Abschlag. Wenn das noch nicht reicht, können Sie mit dem Spiel-Designer weitere Golfspielchen kreieren und die Regeln selbst festlegen. Neben den klassischen Schlagvarianten wird nun Links auch LS 99 einen Maus-Swing kredenzen, grafisch nähert sich Access weiter dem Fotorealismus und die Ballphysik ist eh über jeden Zweifel erhaben. Im nächsten Monat soll die Testversion in die Redaktion segeln.
Info: http://www.accesssoftware.com

Grand Touring

RENNSPIEL **Gran Tourismo für den PC?**

Mit Grand Touring will Empire Anfang nächsten Jahres die Welt der Rennspiele auf den Kopf stellen. 20 Strecken, ebensoviele Autos und diverse Spielmodi gehören zum Genrestandard, nicht aber, was Entwickler Elite Systems an KI und Fahrphysik verspricht. Das Modell für die Wagendynamik berechnet nicht nur Fliehkräfte, zig Setups und Kollisionen, auch der Grip der Fahrbahn variiert je nach Bodenbeschaffenheit extrem und fordert einen feinfühligen Umgang mit dem Gefährt. Die mehrstufig einstellbare KI samt Fahrerprofilen soll dann den anstehenden Rennen den letzten Kick geben.
Info: http://www.empire.co.uk



Hier knallt es gleich: Zwei Porsche 911 kämpfen um die beste Anfahrtsposition für die Linkskurve.

Ich mein' ja nur...

Das Gesetz der Welle

Schwapp! Da is' wieder eine. Eine Welle. Wovon ich da fasele? Na, von den schönen Regelmäßigkeiten, die sich keiner so recht erklären kann. Daß es jahrelang keine Propeller-Flugsimulation gegeben hat, mag man ja noch nicht für etwas Besonderes halten. Daß im nächsten halben Jahr gleich fünf Flugis vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges erscheinen? Hmm, naja, vielleicht Zufall. Aber weshalb um alles in der Welt müssen wir dann gleich ausschließlich im europäischen Luftraum herumdümpeln? Jahrelang nix, dann gleich fünf auf einmal und auch noch alle mit identischem Inhalt: MS Combat Simulator, European Air War, Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe, WWII Fighters und Nations: Fighter Command. Das nenne ich eine Welle. Ich meine, es kann ja wohl nicht sein, daß Hersteller und Designer mit Scheuklappen blauäugig hinter ihren PCs sitzen und ohne Konkurrenzbeobachtung vor sich hin entwickeln. Und dann kommt plötzlich die Erkenntnis: Ups! Die doch so tolle WWII-Sim verkauft sich gar nicht so gut, weil es da just zur selben Zeit eine Menge Alternativen gibt. Ich frage mich, wie schaffen die das nur immer wieder? Schauen wir doch mal nur ganz kurz ins Genre der Rennspiele. Gleiche Situation, gleicher Effekt. Huhu! Trends darf man nicht hinterherrennen, Trends muß man machen. Und bitte, keine pazifische Luftkriegswelle im nächsten Jahr.

Christian Müller



Volltreffer! Hier sinkt ein feindlicher Jäger Richtung Boden.

Fighter Pilot

FLUGSIMULATION Action-Flieger zum kleinen Preis

Mit Fighter Pilot hat Electronic Arts zum Weihnachtsgeschäft einen neuen Flugsimulator angekündigt. Das Besondere an dem Spiel ist zum einen der unverschämt günstige Preis – in den USA wird das Spiel für schlappe 20 $ (= DM 35,-) ausgeliefert – sowie zum anderen die Tatsache, daß der Simulationsaspekt außen vor gelassen wird und Fighter Pilot eher ein Action-orientiertes Spiel sein soll. Anstelle von High-End-Grafiken wird Electronic Arts verstärkt auf Zweckmäßiges setzen, obgleich auch 3Dfx-Support angekündigt ist. Mit den vier Flugzeugen (F-18, F-22, F-117 und der russischen Su-35) darf man mit bis zu acht Spielern (Netzwerk, Internet) im November abheben. **cm**

Info: http://www.fighter-pilot.com



Hier fliegt eine F 18 übers Meer – eines von den insgesamt vier verfügbaren Flugzeugen.







Auch wenn anstelle von High-End-Grafiken in erster Linie auf Zweckmäßiges gesetzt wurde, ist die Grafik mit 3Dfx-Support gelungen.

F-16 Aggressor

FLUGSIMULATION Über den Wolken

High-End-Grafik ohne Einbußen bei der Spielgeschwindigkeit versprechen die Softwareschmiede GSI und Virgin bei ihrer neuesten Kampfflugzeug-Simulation. Im Cockpit einer F-16 Falcon fliegt der Spieler in insgesamt 40 Missionen Angriffe auf feindliche Flugzeuge, Panzer, Straßen und Gebäude. Detaillierte Landschaften, Bewegungen der Piloten und Tragflächen sowie Auflösungen von bis zu 1.280x1.024 Pixeln sollen F-16 Aggressor im wahrsten Sinne des Wortes Flügel verleihen. Anvisierter Landetermin in den Händlerregalen ist Januar 1999. **cm**

Info: http://www.vie.com



Ein Augenschmaus, die Grafik: Auflösungen von bis zu maximal 1.280x1.024 Pixeln lassen das Herz eines jeden PC-Piloten höher schlagen.



Hier ein Blick aus dem Cockpit einer F-16 Falcon. Zwischen dieser und anderen Perspektiven läßt sich jederzeit umschalten.



SOFT PRICE ist erhältlich bei KAUFHOF + Horten (ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE) und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland: INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

Formel 1

Beschleunigt ins Rennvergnügen!



Lange Zeit nahm Geoff Crammonds F1 Grand Prix 2 unter den Formel 1-Rennspielen unangefochten die Spitzenstellung ein - sowohl der Simulationsaspekt als auch das Gameplay dieses Titels waren einfach unerreicht. Im Frühjahr 1997 jedoch ließ Psygnosis einen ernsthaften Konkurrenten an den Start rollen: Das Programm mit dem schlichten Namen Formel 1 konnte dank FIA-Lizenz nicht nur mit allen Teams, Wagen und Fahrern der 95er Saison aufwarten, sondern bot über die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten (speziell 3Dfx, Rendition Verité) auch eine ungeheure Rasanz des Spielgeschehens und eine atemberaubende Optik. Inzwischen hat sich Psygnosis' Formel 1 fest als Genre-Klassiker etabliert, den jeder rennbegeisterte Spiele-Freak einmal gesehen haben sollte. Für alle Möchtegern-Schumis, die das hervorragende Programm bislang noch nicht ihrer Software-Sammlung einverleibt haben, gibt es Formel 1 jetzt als preisgünstige neon edition für DM 39,95 im Fachhandel. **ha**

Info: http://www.psygnosis. com



Pionierarbeit: Seit Psygnosis' Formel 1 ist 3D-Beschleuniger-Support auf dem Rennspielsektor Pflicht.

Total Heaven 2

EXTREME ASSAULT

WORMS 2

FLYING CORPS GOLD

Extreme Assault

Flying Corps Gold

Total Heaven 2

Blue Bytes zweiter Software-Himmel

War die Premiere von Blue Bytes Budget-Reihe Total Heaven ganz dem Strategie- und WiSim-Bereich gewidmet, präsentiert sich die zweite Ausgabe als recht bunte Mischung: Die Perle der drei Spiele umfassenden Sammlung dürfte für viele das 3D-Action-Spektakel Extreme Assault sein, mit dem Blue Byte vor gut einem Jahr deutlich vor Augen führte, daß auch deutsche Entwickler in diesem Genre Maßgebliches zu sagen haben. Als Hubschrauberpilot oder Panzerkommandant lassen Sie sich in Extreme Assault die Geschosse um die Ohren sausen und dürfen sich mit bis zu drei Mitspielern im Netz heiße Gefechte liefern. In die Zeit des Ersten Weltkriegs versetzt Sie die Flugsimulation Flying Corps Gold, die historische Akkuratesse mit High-End-Technik und hervorragender Spielbarkeit vereint. Fun pur steht dagegen in dem spritzigen Action-Strategie-Spaß Worms 2 im Vordergrund, der seine Stärken vornehmlich im Multiplayer-Modus so richtig ausspielt. Total Heaven 2 ist im Handel zum Preis von DM 89,95 erhältlich. **ha**

Info: http://www.bluebyte.de



Worms 2

BUDGET-SPIELE

Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95

Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95

Electronic Arts Classics	
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Little Big Adventure 2	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-

Funsoft Classics	
Classic Pinball 1 u. 2	je DM 39,95
Comanche 2.0	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Leviathan	DM 29,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadows o. t. Empire	DM 39,95
Star Trek DSN Harbinger	DM 29,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95

Green Pepper (Novitas)	
AIV Network$	DM 19,95
Hi Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95

Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPak 9	DM 79,90

Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
Lemmings 1-3	je DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
Monster Trucks	DM 29,95
WipEout	DM 29,95

Power Plus (MicroProse)	
Addiction Pinball	ca. DM 30,-
Dark Earth	ca. DM 30,-
Ultimate Race Pro	ca. DM 30,-
X-COM: Apocalypse	ca. DM 30,-

Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95

replay (GT Interactive)	
Carmageddon	ca. DM 30,-
Creatures	ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-

Sega PC	
3D-PowerPack	ca. DM 70,-
Family Pack	ca. DM 70,-

Sierra Originals (Cendant)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar Gold Edition	DM 59,95
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
USA Racing Power	DM 59,95
Woodruff	DM 29,95

Softprice (Infogrames)	
Diablo	ca. DM 30,-

Super Spar Preis (GT Interactive)	
Flying Corps	DM 29,95
Oddworld: Abe's Oddysee	DM 29,95
Stars!	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95

Topware Taschengeldserie	
Der Druidenzirkel	DM 9,95
DSA – Die Schicksalsklinge	DM 9,95
DSA – Sternenschweif	DM 9,95
DSA – Schatten über Riva	DM 9,95

S·A·G·A

Die Ehre der Wikinger

3 Jahrhunderte lang beobachtete die bekannte Welt angstvoll den Horizont, in der Hoffnung sie niemals auszumachen.

Jetzt sind sie auf Deinem PC!

- 7 verschiedene Völker: Wikinger, Riesen, Zwerge, Trolle, Elfen, Zentrauren und Südländer
- Mehr als 60 Clans
- Hochentwickelte Künstliche Intelligenz aller Einheiten
- 3 Zoom stufen
- 4 Magie-Kategorien
- Wechselnde Spielbedingen wie Jahreszeiten, Windrichtung etc.
- Einzelspieler oder Netzwerk-Modus (LAN u. Internet für bis zu 8 Spieler)









Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab November.

Starship Troopers: Battlespace

Online-Spektakel für bis zu 10.000 Spieler gleichzeitig

Das Warten hat ein Ende: Jetzt endlich können auch die Fans des Science-Fiction-Films Starship Troopers das gleichnamige Spiel via Internet spielen. Das von den Kesmai Studios und Mythic Entertainment unter dem Namen Starship Troopers: Battlespace entwickelte Spiel wurde exklusiv auf dem Onlinespieldienst GameStorm veröffentlicht.
Nach Aussagen der beiden Hersteller sollen bis zu 10.000 Spieler aus aller Welt gleichzeitig gegeneinander antreten können. Gekämpft werden darf wahlweise auf Seiten der Aliens sowie auch für den irdischen Federal Naval Service. cs

Info: http://www.gamestorm.com



Die Grafik haben die beiden Hersteller ganz bewußt einfach und zweckmäßig gehalten. Rechts zu sehen: Die Cockpit-Perspektive, darunter das Chat-Fenster, oben links die anderen Mitspieler.



Bis zu 10.000 Spieler gleichzeitig können dem Online-Spektakel beiwohnen. Nach Aussage der beiden Hersteller soll es auch dann nicht zu störenden Lags kommen.

Meridian 59: Insurrection

Meridian 59-Add-On kommt noch dieses Jahr

Das Add-On bietet den Spielern neue Charaktere, Zaubersprüche und Fertigkeiten.

Ende dieses Jahres erscheint die deutsche Version von Meridian 59: Insurrection, dem Add-On zum erfolgreichen Online-Rollenspiel. Neben zahlreichen Verbesserungen bringt Insurrection auch zunehmend politisches Leben in die virtuelle Welt und hält den Spieler mit vielen kleineren „Spielen im Spiel" zusätzlich bei Laune. Des weiteren sorgen neue Charaktere, noch unbekannte Monster sowie neuartige Zaubersprüche und Fertigkeiten für zusätzliche Abwechslung und Spannung. Ein genauer Termin für die erneute Add-On-Lokalisierung steht bisher noch nicht fest, sicher ist nur, daß es noch dieses Jahr so weit sein wird. cs

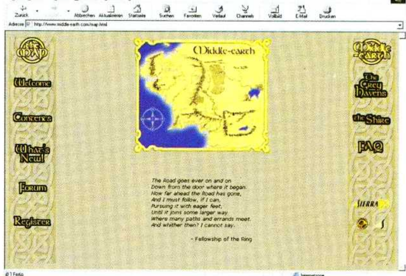
Info: http://www.gamesonline.de

Middle-Earth-Homepage gestartet

Sierra eröffnet Web-Seite zum Tolkien-Spiel

Ende September, am Geburtstag der beiden Fantasy-Helden Bilbo und Frodo aus dem Fantasy-Roman „Der Herr der Ringe", startete Sierra die Homepage des Multiplayerspiels Middle-Earth. Das Spiel, welches auf den Werken des berühmten Fantasy-Autors J.R.R. Tolkien („Herr der Ringe") aufgebaut sein wird, soll voraussichtlich Ende 1999 erscheinen – eine Einzelspieler-Version des Spiels wird es nicht geben. Die Handlung der virtuellen Online-Welt spielt zeitlich nach Herr der Ringe und bietet Platz für mehr als 100.000 Spieler in zehn parallelen Welten gleichzeitig. cs

Info: http://www.middle-earth.com



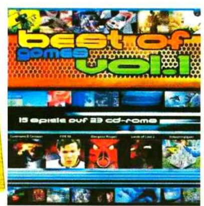
Hintergrundinfos zum Spiel bietet die offizielle Homepage.

Krieg der Spiele-sammlungen

Topware bläst zum Angriff auf EA

Der Plan schien perfekt: Kurz vor dem Release von TopWare Interactives Mega-Compilation Gold Games 3 wollte die Publisher-Allianz aus Infogrames, Virgin und Electronic Arts eine ähnlich hochkarätige Sammlung mit dem Titel Best of Games Vol. 1 auf den Markt werfen (siehe hierzu PC Action 10/98, S. 28). TopWare Interactive konterte jedoch mit einer Klage gegen EA wegen Industriespionage und behauptete, das Unternehmen hätte gegen eine Verschwiegenheitsvereinbarung verstoßen und sich Betriebsgeheimnisse von TopWare zunutze gemacht. Mittlerweile erwirkte Topware eine einstweilige Verfügung gegen Electronic Arts' Compilation-Titel „Best of Games Vol. 1" und wird nun wohl doch mit Gold Games 3 zuerst auf dem Markt sein. Infogrames, Virgin und EA müssen nun die Verpackung ihrer Sammlung ändern und wollen das Produkt in veränderter Form trotz der widrigen Umstände noch Ende Oktober herausbringen. **ha**





Zoff zwischen den Publishern: Während TopWare Interactives Gold Games 3 ganz nach Plan in die Läden kommen kann, darf die EA-Spielesammlung nicht in der abgebildeten Form erscheinen.

Richtigstellung

„Geschönte" PC Action-Wertung

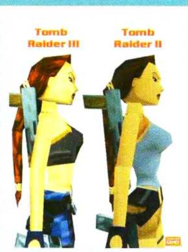
Für Erstaunen in der PC Action-Redaktion sorgte kürzlich Gremlin, als wir einen Blick auf die Verkaufsverpackung von Hardwar warfen. Darauf prangt nämlich ein Sticker, der mit einer PC Action-Wertung von satten 82% für das Spiel wirbt. Tatsächlich konnte Hardwar in der PC Action 10/98 u. a. wegen seiner mäßigen Optik jedoch nur eine Einzelspieler-Wertung von 55% einfahren. Auf unsere Nachfrage betonte der Hardwar-Publisher Acclaim, daß dies „keineswegs ein billiger Marketing-Trick" sei, sondern auf einen „Kommunikationsfehler" zwischen den Entwicklern von Gremlin und Acclaim zurückzuführen wäre. Der Grafiker hätte aus „unbekannten Gründen" den falschen Text mit der PC Action -Wertung für Fallout 2 erhalten. **ha**



Ein unglückliches Versehen? Acclaims Hardwar wurde in der PC Action 10/98 nicht mit 82%, sondern mit 55% bewertet.

FUNDSACHEN

Erstaunliche Entdeckung des Internet-News-Services Computer Games Online: Beim Spielen einer Alpha-Version von Tomb Raider 3 fiel dem Tester Lara Crofts verringerte Oberweite auf. Sollte sich die britische Archäologin einer Schönheitsoperation unterzogen haben, um endlich ihre Rückenprobleme in den Griff zu bekommen? Publisher Eidos dementiert dies zwar heftig, aber die Gegenüberstellung zweier Seitenansichten der Tomb Raider-Heldin spricht dennoch für sich...



Blizzard Action-Figuren

Orks und Zergs zum Anfassen

Rechtzeitig zu Weihnachten will Blizzard in den USA eine Reihe von hochwertigen, handbemalten Actionfiguren zu Star- und WarCraft auf den Markt bringen. Erhältlich sein werden Orks, Menschen, Zergs, Protoss und Terraner in einer Größe von ca. 16 cm zu Preisen zwischen 10 und 12 US-Dollar. Statt die Produkte zu lizenzieren, beabsichtigt Blizzard, Herstellung und Vermarktung in Eigenregie durchzuführen. Ob die Figuren auch hierzulande über Cendant zu erwerben sein werden, steht derzeit noch nicht fest – wer Zugang zum Internet hat, kann die Figuren voraussichtlich über die Blizzard-Shop-Webseite bestellen. **ha**

Info: http://www.blizzard.com









Als echte Sammlerobjekte könnten sich Blizzards WarCraft- und StarCraft-Actionfiguren entpuppen.

WORTE DES MONATS

„Very, very special thanks
an unsere Frauen, Freundinnen, Freunde und Kinder, die es geschafft haben, so lange auf uns zu verzichten, ohne uns auf den Mond zu schießen. Mögen wir reich werden und ihnen dann den ganzen Tag auf den Wecker fallen, damit sie wissen, wieviel Ruhe sie vorher hatten."
(Danksagung der Entwickler aus dem Handbuch von Nice 2)

Star Trek-Lizenz

Activision stößt in unendliche Weiten vor



Ein echter Überraschungscoup gelang Activision Ende September: Gemeinsam mit Viacom Consumer Products, der Lizenzabteilung von Paramount Pictures, verkündete der Spiele-Publisher den Abschluß eines auf zehn Jahre befristeten Star Trek-Lizenzdeals. Activision hält damit weltweit exklusiv die Veröffentlichungsrechte für Star Trek-Titel auf verschiedenen Plattformen. Ebenfalls Bestandteil des Vertrags sind die weltweiten Exklusiv-Rechte an allen neuen Star Trek-Serien und -Filmen. Das erste von Activision entwickelte Star Trek-Spiel soll auf dem neuen Paramount-Film Star Trek: Insurrection basieren, der noch im Winter dieses Jahres in die Kinos kommen soll. „Schon seit über 30 Jahren hat Star Trek die Publikumsherzen weltweit begeistert. Mit dieser Vereinbarung können wir die komplexe, intergalaktische Geschichte und die Traditionen des Star Trek-Universums ausbauen und eine große Anzahl neuer und aufregender Produkte auf den Markt bringen", kommentierte Activision-CEO Robert Kotick den Deal begeistert. **ha**

Info: http://www.activision.com



Robert Kotick, Chairman und CEO von Activision, hat mit Paramounts Star Trek einen ganz dicken Lizenz-Fisch an Land gezogen.

FOTO DES MONATS



Auf dem traditionellen VIP-Event der Computec Media AG wurde in diesem Jahr Microsofts Echtzeit-Strategie-Erfolg Age of Empires mit dem Titel „Spiel des Jahres" ausgezeichnet. Dieter Marchsreiter (links) von der Agentur Text 100 und Thomas Caric (rechts) von Microsoft nahmen aus den Händen von PC Action-Chefredakteur Christian Müller den begehrten Preis entgegen. Ebenfalls für das „Spiel des Jahres" nominiert waren die Titel Anno 1602 (Sunflowers), Commandos (Eidos), F1 Racing Simulation (Ubi Soft) und Unreal (GT Interactive).

Commandos-Ärger

Eidos geht gegen Add-Ons vor



Eidos Interactives Strategical Commandos hat auf dem Spielemarkt eingeschlagen wie eine Bombe – kein Wunder, daß sich da schnell geschäftstüchtige Leute einfinden, die mit möglichst wenig Aufwand, aber maximalem Gewinn ein wenig auf der Erfolgswelle mitreiten wollen. Im Falle von Commandos sind das bislang die Anbieter Kröger Soft und S.A.D., die die Zusatz-CDs „Nachschub" bzw. „Elite-Kommando" für jeweils ca. DM 30,- auf den Markt gebracht haben. Laut Eidos enthalten die beiden Produkte jedoch keine neuen Levels zu Commandos, sondern lediglich Spielstände, und sind daher nicht als vollwertige Add-Ons zu betrachten. Abgesehen von der minderen Qualität der beiden CDs führt Eidos auch rechtliche Argumente gegen die Produkte ins Feld: „Im Fall von Elite-Kommando kommt aus unserer Sicht neben der Irreführung und dem Verstoß gegen unsere Lizenzbedingungen auch noch die Rufausbeutung hinzu", erklärt Eidos' Business Development-Manager Volker Rieck. S.A.D. hat Elite-Kommando inzwischen zurückgezogen – und auch gegen die Nachschub-CD von Kröger Soft will Eidos Interactive vorgehen. **ha**



Volker Rieck, Eidos Interactive: Kein Pardon mit minderwertigen Add-Ons.

DIE ANDERE HITPARADE



DRÄNGLER! Wem es auf deutschen Autobahnen noch zu zivilisiert zugeht, der kann in Nice 2 hemmungslos aufs Gas steigen. Rasante 3D-Grafik, ein toller Story-Modus und jede Menge Action!





KOPFSCHUSS! Sieht aus wie ein 3D-Shooter, ist aber weit mehr: Rainbow Six verlangt vom Spieler nicht nur einen schnellen Finger am Abzug, sondern auch strategische Schachzüge.



ENTHAUPTET! Trotz des Hypes im Vorfeld erweist sich H.E.D.Z. nicht als die große Jump&Run-Offenbarung. Freunde von Konsolengrafik und bizarren Ideen machen sich darüber jedoch keinen Kopf!







VERSEUCHT! Der ultimative Virenkiller ist V2000 nicht geworden: Mängel in der Steuerung und so viel Nebel, daß man die Hände fast nicht mehr vor Augen sieht, erschweren den Einsatz.



SCHLAFMITTEL! Wollen Sie was über die Kultur des alten China lernen und dazu nette Bilder anschauen, sind Sie bei Qin richtig. Spieler sollten aber die Finger von diesem Langweiler lassen.



HEAD E
DESTR
ZO



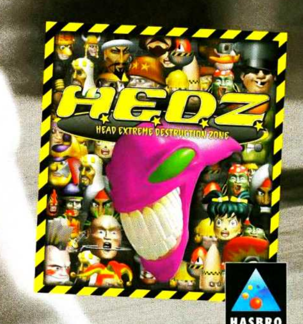




Dagegen hilft keine Helmpflicht: Die H.E.D.Z.-Hunter sind los! Im 3D-Shooter der neuesten Generation geht es Schlag auf Schlag. 225 stahlharte Charaktere arbeiten in über 25 schweißtreibenden Arenen nur an dem Ziel, Ihrem Schädel alle Schrauben zu lockern. Besser Sie geben auf alles und jeden Acht-sonst ist für Sie schnell Schicht im Schacht!

XTREME
UCTION
NE

- phantastische 3D-Umgebung mit über 30 Welten (3Dfx & Direct 3D-Support)
- 225 verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 8 Spieler Netzwerk- oder Internet-Modus
- ausgeklügeltes noch nie dagewesenes Game Design



SLAGMAN'S

STAR WARS 99

X-WING ALLIANCE

X-WING ALLIANCE

Foto: Harald Loos, Model: Misty Louwagie

X-WING ALLIANCE

1999 wird für George Lucas und sein Film- und Spiele-Imperium ein mit Spannung erwartetes Jahr des Neuanfangs. Am 21. Mai feiert der erste Kinofilm der zweiten Krieg der Sterne-Trilogie mit dem Titel „Episode I: The Phantom Menace" seine Premiere. Zugleich wird es eine Reihe neuer Star Wars-Spiele geben, die noch vor dem Hintergrund der ersten Trilogie spielen. Aber was kommt nach X-Wing: Alliance, Force Commander und Rogue Squadron?

X-Wing Alliance (XWA) ist bereits das vierte Spiel einer Serie, die mit X-Wing, TIE Fighter und X-Wing vs. TIE Fighter große Erfolge feierte. Letzteres war LucasArts' Versuch, den PC-Krieg der Sterne in eine Multiplayer-Umgebung zu verlegen, was bei Fans ohne Modem oder Netzwerk auf wenig Gegenliebe stieß. Das soll nun anders werden. XWA besinnt sich auf seine Ursprünge und stellt in den Mittelpunkt des Spielspaßes eine spannende und motivierende Einzelspieler-Kampagne. Auf die erreichten Qualitäten und zahlreichen Spielvarianten der Multiplayer-Optionen müssen Sie deswegen aber trotzdem nicht verzichten. Für die Programmierung verantwortlich zeichnet wie von jeher Totally Games, das Entwickler-Studio von Larry Holland. Im Zuge des ambitionierten Projekts wurde das größte Team in der Geschichte des LucasArts-Kooperations-Partners zusammengestellt. 15 Designer, Grafiker und Programierer arbeiten derzeit an dem spielwerdenden Traum aller Star Wars-Fans.



XWAs 3D-Engine ist die nächste Evolutionsstufe der XvT-Grafik. Sie kann hochauflösendere Texturen,sowie mehr Farben und Objekte darstellen.





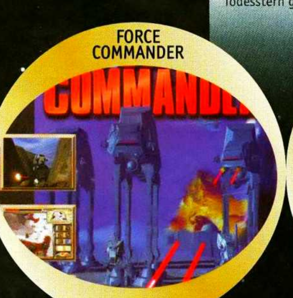
3D-Look: Links sehen Sie den belebten Schiffshangar, rechts das virtuelle Cockpit des Millenium Falcon. Der Pilot blickt gerade zur Seite.



Kampagne nach Drehbuch

XWAs Story ist zeitlich am Ende des Kinofilms „Das Imperium schlägt zurück" angesiedelt und erstreckt sich bis hin zu den Ereignissen in „Die Rückkehr der Jedi-Ritter", die in der großen Schlacht um Endor und den Angriff auf den zweiten Todesstern gipfeln. Zwischen einigen Schlüssel-Missionen und einzelnen Kapiteln wird der Handlungsfaden durch gerenderte Zwischensequenzen weitergesponnen. Zum Einstieg in das Spiel gibt es den bewährten Trainingskurs. Um in die Dienste der Allianz treten zu können, müssen Sie dort wie schon in den Vorgängerspielen in verschiedenen Raumfahrzeugen navigieren und schießen lernen. Die Kampagne spielen Sie dann ausschließlich auf Seiten der Rebellen, eine imperiale Karriere wird es in XWA nicht geben. Vielleicht darf man hier ja schon über Mission-CD „TIE Fighter Alliance" spekulieren. Momentan plant Totally Games aber erst einmal 50 Einzelspieler-Missionen für die Kampagne und 5

FORCE COMMANDER



ROGUE SQUADRON



BEHIND THE MAGIC



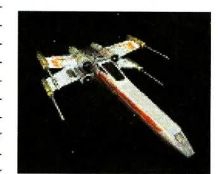


Die X-Wing-Staffel muß die Corellianische Corvette zum Sprungpunkt zu bringen, doch das Imperium startet schon Raketenangriffe.

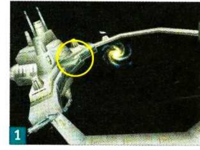
Multiplayer-Szenarien. Die Missionstypen erstrecken sich von Aufklärungs- und Angriffsflügen über Eskorten, Gefangennahmen, Verteidigungs- und Rettungsaktionen bis hin zu Warenaustausch und weiteren geschäftlichen Aufgaben. Ein Steckenpferd der Designer sind einige Missionen, die unter dem Motto „The Secret Weapon of the Empire" stehen. Die augenzwinkernde Anspielung auf die betagte LucasArts-Flugsimulation „Secret Weapons of the Luftwaffe" ist ein Kapitel des Handlungsstranges. XWA erzählt Ihnen im Einzelspieler-Modus zwei parallel verlaufende Geschichten, die ineinander verwoben sind und für Abwechslung im Gameplay sorgen. Auf der einen Seite gibt es die militärische Story, die die Spielerkarriere auf dem Weg eines jungen Rebellen-Kämpfers in der Auseinandersetzung mit dem Imperium beschreibt. Die zweite Geschichte widmet sich dem Menschen, der dahinter steht. Zu Beginn des Spiels starten Sie als braver Zivilist, der sich nur für die Angelegenheiten seiner Familie interessiert, die auf einem fernen Planeten ein Handelsgeschäft betreibt. Die Spielfigur hat zwei Brüder und eine Schwester und ist der jüngste Sproß der Familie. Im weiteren Spielverlauf geraten Sie hier in Konflikt um interstellare Handelsrechte mit einer rivalisierenden Familie. Sie beginnen die Ziele der Rebellen zu verfolgen und diese im Nachschub zu unterstützen, bis Sie schließlich ganz in den Dienst der Feinde des Imperiums treten. Nach der vernichtenden Niederlage beim Kampf um den Eisplaneten Hoth beginnen die Rebellen mit der Reorganisation ihrer militärischen Strukturen. Für den jungen Händlersohn beginnt eine gefährliche Weltraum-Odysee, die in der Schlacht um Endor und im Kampf gegen den zweiten Todesstern gipfelt. Larry Holland vergleicht das Ergebnis mit einer Mischung aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" und „Der Pate". Die private Seite der Hintergrundgeschichte ermöglicht es, daß Sie als Spieler auch Transport-Schiffe fliegen dürfen, um ganz wie Han Solo Rettungs- oder Schmuggel-Aufgaben zu übernehmen. Im Zusammenspiel mit den primären Militär-Missionen wird damit der Spielverlauf schön variiert.

3D-Engine ohne Kompromisse

Die neue 3D-Engine ist in der Lage, viel größere Datenmengen zu verarbeiten. So hat die Größe der Sektoren zugenommen, in denen nun wesentlich mehr Schiffe gleichzeitig herumfliegen. Im Grunde handelt es sich aber um eine weitere Evolutionsstufe der bisherigen Grafikroutinen. Hardwaregestützte Grafikbeschleunigung findet ausschließlich über die Direct3D-Schnittstelle statt, dennoch soll XWA auch ohne zusätzliche Grafikkarte im Software-Modus spielbar bleiben. Eines der neuen Features ist die 360°-Rundumsicht, die Sie aus der Pilotenkanzel haben werden und die ganz nach dem Vorbild der virtuellen Cockpits moderner Flugsimulationen funktioniert. Außerdem sind die alten handgemalten Innenansichten des Cockpits abgeschafft. Neben einem transparenten Heads Up-Display erscheint diese Ansicht nun mit dreidimensionalen Armaturentafeln und Verstrebungen, die beim Blick auf die Seiten mitskaliert werden. Auch der zentrale Ausgangspunkt für alle Operationen, der Schiffshangar, ist nun in der 3D-Engine modelliert, die gerenderten Innenansichten sind passé. Nach dem Briefing können Sie dort Ihr nächstes Schiff sowie die Bewaffnung wählen. Aber es bleibt keine unbelebte Szene mehr, Raumfahrzeuge starten und landen, Droiden schwirren umher. Außerdem plant Larry Holland mit seinen Designern, den Bauch des Mutterschiffes auch während der Missionen zugänglich zu machen, um reparieren, nachladen oder sogar den Kampfjäger wechseln zu können.



Im Vergleich: Oben die Grafikengine aus X-Wing vs. TIE Fighter, rechts das neue X-Wing Alliance.



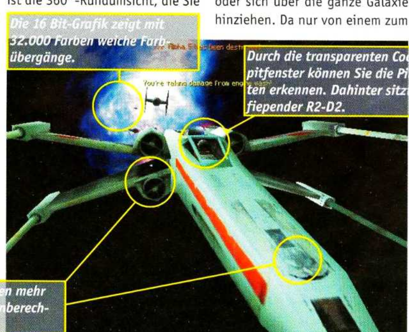




Ein Corellianischer Transporter startet in dieser Bildfolge gerade aus dem Bauch einer riesigen Raumstation.

Der Falcon im Hyperraum

Die freie Möglichkeit der Hyperraumsprünge beeinflußt natürlich auch den Missions- und Spielverlauf. Im Raum stationierte Bojen dienen als Ausgangspunkte. Erst in ihrer Nähe kann der Hyperantrieb aktiviert werden. Eine Mission kann sich über bis zu vier Sektoren erstrecken, Kampfhandlungen können in einem einzigen Planeten- und Sonnensystem stattfinden oder sich über die ganze Galaxie hinziehen. Da nur von einem zum



Die 16 Bit-Grafik zeigt mit 32.000 Farben weiche Farbübergänge.

Durch die transparenten Cockpitfenster können Sie die Piloten erkennen. Dahinter sitzt ein fiepender R2-D2.

Die Texturen der Raumschiffe zeigen mehr Detail,s und die Licht und Schattenberechnung ist realistischer.

nächsten Sektor gesprungen werden kann, ist es wichtig, sich genau zu überlegen, ob das auch Sinn macht. Je nach Situation liegt die Entscheidung immer zwischen Verteidigung oder Angriff. Unterstützen Sie Ihr Schlachtschiff oder greifen Sie eine feindliche Basis an? Die Ereignisse in den unterschiedlichen Sektoren werden dabei immer parallel berechnet.

Endlich wurden auch die vielen Rufe der großen Fangemeinde erhört. Tusch: Tatatataaa! Der Millenium Falcon ist da. In XWA dürfen Sie in dem berühmtesten Raumschiff des Star Wars-Universum Platz nehmen. Dank des virtuellen Cockpits aber geht es nicht nur darum, den Falcon zu fliegen. Bei Feindbeschuß lassen Sie sich mit eingeschaltetem Autopiloten in die Sessel der Richtschützen fallen, die in zwei gesonderten Kanzeln vor Vierfach-Laserkanonen sitzen. Im Multiplayer-Spiel können zwei Spieler den Falcon zusammen bedienen. Als Einzelspieler aber fliegen Sie Han Solos „getunten" Corellianischen Transporter nur in bestimmten Schlüssel-Szenen. Neben bekannten Wing- und TIE-Schiffen der Rebellen und des Imperiums spricht Totally Games auch von völlig neuen Prototyp-Jägern auf Seiten der imperialen Streitkräfte, der bereits erwähnten Geheimwaffe. Ein Wissenschaftler arbeitet für das Imperium an einer neuen Generation von TIE-Jägern, die ohne Piloten auskommen sollen. Die Prototypen werden optisch als das genaue Gegenteil der bisherigen Modelle beschrieben. So sollen diese nur noch ein Solarpanel besitzen, das jetzt anstelle der Pilotenkanzel in der Mitte sitzt. Links und rechts davon sind nun die Steuerkapseln montiert.

X-Wing Alliance

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DDraw, D3D		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Totally Games/LucasArts	Erscheint:	März 1999

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

FORCE COMMANDER

LucasArts feiert Premiere im Echtzeitstrategie-Genre: In einer verdeckten Operation versucht die Rebellen-Allianz dem Imperium die Nachschubwege abzuschneiden. Die Ausgangsbasis hierfür soll auf einem Felsplateau errichtet werden. Die ersten Bautrupps installieren bereits Generatoren und Produktionsstätten, als ein imperialer Spähdroide die sich einnistenden Eindringlinge bemerkt...

Schon wenig später entdecken die Radarkarten eine anrollende Armee aus AT-AT-Walkern und TIE Fightern. Die Rebellen-Basis wird schnurstracks mit Lasertürmen gesichert und eine Staffel Snowspeeder flitzt den Angreifern entgegen, um Zeit zu gewinnen... Stellen Sie sich ein 3D-Command & Conquer mit der Atmosphäre der Krieg der Sterne-Trilogie vor und Sie haben Force Commander vor Augen.

Die schlechte Nachricht aber gleich hintennach: Kurz vor Redaktionsschluß gab LucasArts bekannt, daß sich Force Commander weit in das nächste Jahr hinein verschiebt. Welche Gründe hierfür ausschlaggebend sind, gehört in den Bereich der Spekulation. Es ist aber vorstellbar, daß sich Lucas Arts mit seinem ersten Echtzeit-Strategiespiel nicht in den direkten Wettbewerb mit den Großen des Genres begeben will. Dennoch sind bereits ausreichend Fakten bekannt, um Ihnen zu zeigen, wie sich die Kalifornier den Vorstoß in die Gefilde eines Command & Conquer, Total Annihilation oder Dark Reign vorstellen.

Der Kampf durch die Trilogie

Force Commanders Grundkonzept ist es, Sie die gesamte Zeitspanne der ersten Krieg der Sterne-Trilogie nacherleben zu lassen. Und zwar je nach Wahl aus der Sicht der Allianz oder des Imperiums. Das Spiel beginnt unmittelbar vor der Zerstörung Alderaans (Episode IV)

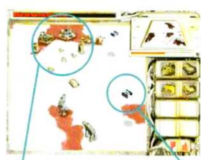


und endet nach der Schlacht um Endor (Episode VI). Jede Kampagne ist in erzählerische Abschnitte zu durchschnittlich jeweils drei Missionen aufgeteilt, die allesamt auf verschiedenen Planeten stattfinden. Dabei handelt es sich sowohl um Welten, die bereits aus den Filmen bekannt sind, als auch um bisher unbekannte Bereiche der Galaxie, wie zum Beispiel die roten Sandwüsten des Erz- und Gefängnisplaneten Kessel. In einer der Missionen müssen Sie zuerst die imperialen Truppen auf Yavin besiegt haben, um von dort eine starke Basis für den Angriff auf den Todesstern aufzubauen. Diesen Kampf hat es in der Filmvorlage nie gegeben, aber er hätte durchaus während Prinzessin Leias Rettung durch Luke Skywalker stattfinden können. Ca. 50 Einspieler-Missionen will LucasArts implementieren, u. a. den Aufbau eines Brückenkopfs, die Besetzung wichtiger Einrichtungen, die Gefangennahme von Schlüsselcharakteren oder die komplette Vernichtung gegnerischer Armeen. Andere Missionen sehen die Verwüstung eines wichtigen Planeten oder die Absicherung einer Evakuierung – ähnlich dem Kampf der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth – vor.

3D und die Folgen

Damit Force Commander dem Echtzeitstrategie-Genre wirklich neue Impulse verleiht, haben sich die Designer eine ganze Reihe neuer Ideen einfallen lassen. In erster Linie ist dabei die neu entwickelte 3D-Engine zu nennen, die eine echte 360°-Umgebung schafft. Anstelle einer scrollenden zweidimensionalen Karte erlauben die Grafikroutinen, die Spielansicht frei im Raum zu wählen. Die Landschaftskarten lassen sich rundum rotieren, Sie können stufenlos hinein- und herauszoomen und auch die Neigung des Sichtwinkels verändern, um die Situation nahezu aus der Ich-Perspektive Ihrer Einheiten oder direkt aus der Vogelperspektive zu beurteilen. Damit bekommt der Spieler mehr Kontrolle und eine bessere Übersicht über das, was sich gerade ereignet. Mehrere „Kameras" können auf der Karte plaziert werden, deren eingestellte Blickwinkel dann auf Knopfdruck zur Verfügung stehen. Weil auch das Terrain mit Erhebungen und Senken dreidimensional definiert ist, wird Force Commander von sogenannten Sichtlinien Gebrauch machen. Das heißt, Einheiten können sich hinter Felsgraten oder in Schluchten vor einer allzuschnellen Entdeckung schützen. Durch den Einsatz von Lichtquellen werfen solche Geländeformationen

1. *Radarkarte des aktuellen Missionsgebietes*
2. *Statuszeilen für Rohstoffe*
3. *Auftragsmenü zum Bau von Gebäuden und Einrichtungen*
4. *Verfügbare Gebäudepläne*
5. *Scrollpunkte für Gebäude- und Einheiten-Menü*
6. *Ausgerichteter Blickwinkel in Relation zur Missionskarte*
7. *Auftragsmenü zum Bau von Boden- und Lufteinheiten.*
8. *Noch nicht entwickelte Technologie*



Zwei AT-AT-Walker und zwei TIE-Bomber greifen auf Hoth eine Rebellen-Basis an.



Die Rebellen-Basis aus einem um 180° geschwenkten Blickwinkel. Das Imperium hat ganze Arbeit geleistet.

auch Schatten, die ebenfalls der Tarnung dienlich sind. Auf einigen Planeten treten sogar Nebelbänke auf oder ziehen Gaswolken über den Erdboden. In einer solchen Spielumgebung lassen sich trefflich Spähtrupps ausschicken oder Hinterhalte legen. Die 3D-Beschaffenheit der Landschaft dient aber nicht nur der Verschleierung, sondern beeinflußt auch die offensive Taktik. Ein erfolgreicher Force Commander muß sich strategisch wichtige Positionen sichern und dazu gehören die erhöht liegenden Geländeniveaus. Dort stationierte Einheiten können den Geländevorteil für sich ausnutzen, schießen weiter und haben eine bessere Treffergenauigkeit. So eine Stellung zurückzuerobern kann viel Kraft kosten, da auch Steigungen im physikalischen Bewegungsmodell der Einheiten berücksichtigt wurden.

Vielfalt und Abwechslung

Aufhorchen läßt die Vielfalt, die LucasArts seiner Echtzeitstrategie-Premiere spendieren will. Das beginnt schon bei den 20 verschiedenen Welten, die Sie in Force Commander erobern sollen. Die unterscheiden sich deutlich in ihrer Optik und den klimatischen Bedingungen. Im Verlauf der Kampagne stehen Sie inmitten von Gras-, Schnee-, Sand- und Vulkanlandschaften und Erzfeldern. Die örtlichen Bedingungen haben eine Auswirkung auf das Ressourcen-Management, denn in jedem Gebiet gilt es unterschiedliche natürliche Rohstoffe zu fördern, um die Produktion aufrecht zu erhalten. Auf dem Wüstenplaneten Tatooine müssen Sie beispielsweise Wasser mit Feuchtigkeits-Sammlern gewinnen. Die sonst bei Echtzeit-Strategiespielen übliche Steigerung, mit immer mehr Ressourcen immer größere Mengen zu produzieren, wird um eine Variante reicher. Richtig zugeschlagen haben die Designer bei der Konzeption des Maschinenparks. Über 100 verschiedene Einheiten wird es in Force Commander geben und viele davon werden zum ersten Mal im Star Wars-Universum in Erscheinung treten. Da es in der ersten Trilogie nur wenige Beispiele für einen Landkrieg gibt, ist das Design und die Abstimmung der vielen neuen Fahrzeuge eine der großen Herausforderungen für das Team gewesen. Man förderte tief aus den Lucasfilm-Archiven 25 Jahre alte Konzepte, Skizzen und Entwürfe zutage, die als Inspiration dienten. Herausgekommen sind unter anderem ein imperialer AT-Transport-Walker mit sechs Beinen, verschiedene Rebellen-Panzer, Rohstoff-Erntemaschinen und ein vierbeiniger Landgeher der Allianz. Natürlich werden aber auch die bekannten HighTech-Vehikel wie alle Wing- und TIE-Jäger mit von der Partie sein. Diese will LucasArts aber nicht auf einer einzigen identischen Flughöhe gegeneinander antreten lassen, sondern plant auch im Luftkampf die dritte Dimension mit ein.



Bevor die imperiale Basis in diesem Canyon fertig errichtet ist, müssen AT-AT-Walker und AT-ST-Walker die Zugänge sichern.

Force Commander

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win 95, D3D-Karte		
Technik:	DDraw, D3D		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	Herbst 1999

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

ROGUE SQUADRON



Der reinrassige 3D-Action-Shooter gilt als inoffizieller Nachfolger von Shadows of the Empire. Und ebenso wie dieses wird Rogue Squadron für die Nintendo 64-Konsole und den PC parallel entwickelt. Eine weitere Besonderheit ist, daß die verantwortlichen kreativen Köpfe aus Deutschland stammen. In einer kalifornischen Enklave werkelt das Factor 5-Team um Julian Eggebrecht in Zusammenarbeit mit LucasArts.

In Shadows of the Empire hatte vielen Spielern besonders der erste Snowspeeder-Level gefallen. In halsbrecherischen Flugmanövern flitzte man über die Eiswüsten des Planeten Hoth und legte sich mit AT-AT-Walkern und

Die Rogue Squadron ist die Elite-Staffel der Rebellen und für die gefährlichsten Einsätze zuständig. Oben sehen Sie einen A-Wing durch die Gaswolken auf die fliegenden Städte Bespins zuflitzen, links eine gerenderte Szene.

Wie in Shadows of the Empire treten Sie bei Rogue Squadron auch auf dem Eisplaneten Hoth gegen AT-AT-Walker an. Allerdings nicht in einem Snowspeeder, sondern in einem X-Wing.

Droiden an. Auf genau diesem Spielprinzip basiert Rogue Squadron. Die Hintergrundgeschichte spielt in der Zeit zwischen den beiden ersten Krieg der Sterne-Filmen (Episode IV und V) und stellt eine Elite-Einheit der Rebellen in den Mittelpunkt der Ereignisse. Die sogenannte Rogue Squadron wurde nach der Zerstörung des ersten Todessterns von niemand Geringerem als Luke Skywalker und Wedge Antilles ins Leben gerufen. Diese Garde der jeweils zwölf besten Piloten steht für die herausforderndsten und gefährlichsten Missionen bereit.

Einsatzbefehle

Natürlich nehmen Sie als Mitglied dieses Sonderkommandos Platz in den Jägern der Allianz und fechten den ewigen Krieg gegen das Galaktische Imperium. Im Elite-Hangar finden sich der Snowspeeder, X-, A,- und Y-Wings, aber auch der bisher in einem Computerspiel noch nicht eingesetzte Landgleiter V-Wing. Die Aufträge sind dabei ganz actionorientiert: Patrouillenflüge, Geleitschutz, Befreiungseinsätze, Aufklärungsflüge und heiße Dogfights stehen auf dem Programm. Zwischensequenzen verbinden einzelne Kapitel und dienen zum Teil auch als Missions-Beschreibung. In einer Mission beispielsweise erhalten Sie den Auftrag, einige Rebellen-Kämpfer, die sich in der Gewalt des Imperiums befinden, zu befreien. Dieser Einsatz führt die Rogue Squadron auf den Planeten Kessel, der in der Galaxie für seine menschenunwürdigen Kerker und Erzminen bekannt ist. Sie müssen vor Ort den Gefängniskomplex ausspähen, die Festgehaltenen befreien und die Rettungs-Shuttles wieder sicher in den Orbit geleiten. Ihnen entgegen stellt sich das gesamte Arsenal des Imperators: AT-AT-, AT-ST-Walker und alle Gattungen der TIE-Jäger. Sämtliche Gefechte finden ähnlich einer Flugsimulation auf Planetenoberflächen statt, darunter so bekannte Welten wie Luke Skywalkers Heimat Tatooine, aber auch bislang ungesehene Orte wie Admiral Ackbars Mon Calamari-Globus oder Lando Calrissians schwebende Stadt Bespin. Schon alleine deswegen dürfen Sie sich auf abwechslungsreiche Landschaftsformen freuen. Über die Leistungsfähigkeit der 3D-Engine ist jedoch noch wenig bekannt. Einen Software-Modus wird es definitiv nicht geben, eine Direct3D-fähige Grafikkarte ist Voraussetzung. Die Screenshots jedoch zeigen bereits einige der Spezialeffekte wie Rauchfahnen, Funkensprühen und transparente Explosionen. Ursprünglich für eine Veröffentlichung im Herbst vorgesehen, wird sich Rogue Squadrons Fertigstellung weiter bis zum Ende des Jahres verschieben.



Die Missionen finden auf vielen bekannten Star Wars-Planeten statt. Hier fliegt ein Y-Wing einen Angriff auf die imperiale Endor-Basis

Rogue Squadron

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95, D3D-Grafikkarte		
Technik:	DDraw, D3D		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	**Sprache:**	deutsch
Hersteller:	Factor 5/LucasArts	**Erscheint:**	Ende 1988

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



NORM KOGERS
ART OF WAR
"Art of War gehört zu den intelligentesten Strategiespielen, die mir jemals untergekommen sind."
PC Player, 9/98 ★★★★
PLANEN SIE IHR STRATEGISCHES KUNSTWERK
Ob an Land, zur See oder in der Luft - Art of War ist ein Spiel mit operativen Levels unübertroffener Flexibilität.
Art of War beinhaltet jeden militärischen Feldzug der Jahre 1939 bis 1955, neben dem gesamten Zweiten Weltkrieg auch den Koreakrieg und viele andere Schlachten.
• Zwölf vollständige Szenarien - jede so umfangreich wie ein ganzes Spiel
• Komplette Karten - und Szenarien-Editoren für die Erstellung eigener Schlachten
• Eine breite Palette an Optionen, anhand derer man Spielstärke und - Komplexität variieren kann
• 16 Bit High Colour Grafiken
• Head-to-Head Option für bis zu vier Spieler (auch über E-Mail)
PC CD ROM WIN® 95 or Win® 98
www.empirestrategy.com
KOCH Media GERMANY: 089 857 95 120, AUSTRIA: 01 815 06 26, SWITZERLAND: 071 388 68 68
TALONSOFT
empire INTERACTIVE
NORM KOGERS ART OF WAR
VOLUME 1 1939-1955
KOCH MEDIA



BEHIND THE MAGIC

das Innere des Millennium Falcon während C-3PO kommentiert und die 3D-Modelle vieler anderer Fahrzeuge. In Vergleichstabellen lassen sich die verschiedenen Raumschiffe gegenüberstellen. „Hinter die Kulissen" läßt Sie einen Blick auf Schauspieler, Produktionsteams und Special Effects-Profis werfen. „Die Ausmaße des Universums" ist eine Zusammenfassung aller wichtigen Ereignisse rund um den Star Wars-Kult, insbesondere die vielen Lizenzprodukte wie Romane, Comics oder Sammlerstücke. Schließlich erlaubt LucasArts einen kleinen Einblick in die Produktion des ersten Films der neuen Trilogie (Episode I: The Phantom Menace), der im Mai 1999 in die Kinos kommt. Ein 700 Einträge umfassendes interaktives Glossar rundet „Behind the Magic" ab.

LucasArts weiß den Kult um sein Star Wars-Universum durchaus am Leben zu halten. Schon vor Jahresfrist widmete sich die Multimedia-CD „Making Magic" dem 25jährigen Jubiläum und der Wiederveröffentlichung der überarbeiteten Filmtrilogie. Die zweite Edition „Behind the Magic" soll nun einen tiefen Einblick in die Geschichte und Geschichten geben und zum unentbehrlichen Nachschlagewerk werden. Die Lexikon-artige Aufbereitung präsentiert sich von Grund auf solide programmiert und ist beileibe keine Macromedia-Show. Das umfassende Werk wurde aus Konzeptbüchern, Dokumentationen und Büchern zusammengetragen und natürlich mit dem Material der Lucas-Archive angereichert. Auf den beiden CDs befinden sich insgesamt über 2.000 Fotos und Designskizzen, 20 3D-Modelle, 40 Minuten digitalisierter Videos, 20 Minuten Musik und Soundeffekte sowie die Blaupausen von 30 Raumschiffen.

Macher & Märkte: BtM erklärt das George Lucas-Imperium.

Perfekt aufbereitet

Vom Hauptmenü ausgehend, vertiefen sich neun Kapitel in immer weitere Verzweigungen und decken dabei alle wissenswerten Fakten über George Lucas' Weltraum-Märchen ab. „Filmausschnitte" zeigt exemplarisch die Geschichte der ersten Trilogie, bietet Daten und Bilder, neue Drehbücher und nie zuvor gezeigtes Filmmaterial. Im Bereich „Charaktere" werden alle Hauptpersonen, Kreaturen und Außerirdische vorgestellt und ihre Beziehungen zueinander aufgezeigt. Einen Überblick über die Schauplätze und Orte gibt der Menüpunkt „Welten". In den „Ereignissen" klicken Sie sich durch die Chronologie der Geschehnisse. Ein Fest für Multimedia-Schmökerer ist das Kapitel „Technologie", die Übersicht aller Waffen, Fahrzeuge und Gerätschaften. Highligt sind eine 3D-Besichtigungstour durch



Darauf warten alle Star Wars-Fans. Der erster Ausblick auf den neuen Kinofilm „The Phantom Menace" fällt aber nur sehr kurz aus.





Charaktere und Kreaturen werden mit biografischen Daten sowie Bildern beschrieben und ihre Beziehungen untereinander aufgezeigt.

Behind the Magic

Voraussichtlich: P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DDraw
Multiplayer: keine Multiplayeroption **Sprache:** deutsch
Hersteller: LucasArts **Erscheint:** November 1998

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



COSTA
FAST
NIX.
SATURNPREIS
55,-
TopWare
GOLD 3 GAMES
23 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMs
ACTION
ADVENTURE
STRATEGIE
SPORT
WIRTSCHAFT
GOLD GAMES 3
TOPWARE
Gold Games 3
Die mußt Du kaufen! 23 heiße Topspiele auf 24 CD-ROMs
enthalten sind: Tomb Raider (featuring Lara Croft)/ Links LS 98/Joint Strike Fighter/Bundesliga Manager 97 (Gold Edition)/Panzer General IIID/Virtua Fighter 2/P.O.D./Flying Corps/Earth 2140/ Pro Pinball Timeshock/ Imperialismus/Have a nice day/Demonworld/ Pazifik Admiral/ WarBirds/ War Wind 2/G-Nome/Soldiers at war/Jack Orlando/Street Racer/Biing I
JETZT 41 X IN DEUTSCHLAND
SATURN
Spar Dich reich!

Turok 2 • 3D-Action

JURA

Unreal hat eingeschlagen wie eine Bombe und schockte mit seiner überlegenen technischen Qualität die Konkurrenz. Fieberhaft verbesserte Acclaim Turok 2, um nicht im Schatten eines ähnlichen Spiels zu stehen. Die Mühe hat sich in jedem Fall gelohnt, denn Turok 2 muß in keiner Hinsicht einen Vergleich scheuen.

Nachdem Turok das Verlorene Land gerettet hat, steht bereits der nächste Bösewicht auf der Matte. Der Primagen – möge er für immer an Verdauungsschwierigkeiten leiden – bedroht das Verlorene Land und die Erde. Turok ist der einzige Held, dem es gelingen könnte, in das Reich des Primagen einzudringen und ihn dort zu besiegen. Riesige Monsterhorden bewachen die unterirdische Festung des Obermotzes. Noch sammelt er seine Schergen, und nur eine kleine Vorhut hat die Grenzen überschritten. Es bleibt Turok nichts anderes übrig, als sich den ganzen Weg freizukämpfen.

Verschleiert

Größer, schöner, besser: Nach diesem Moto gingen die Programmierer frisch ans Werk. Im Gegensatz zum Vorgänger entwickeln sie Turok 2 gleich auf dem PC und setzen es dann abgespeckt auf das N64 um. Das bringt einige Vorteile gegenüber dem ersten Teil mit sich. Nebel dienen nicht mehr zur Reduzierung des Horizonts, um so 3D-Beschleuniger und Prozessor zu entlasten, sondern schaffen die gewünschte Atmosphäre. Durch Dschungel- und andere Feuchtgebiete ziehen also Nebelschwaden, allerdings ohne Einschränkung auf die Sichtweite. So kommt die deutlich bessere Grafik erst richtig zur Geltung. Neben Direct3D unterstützt Turok 2 auch alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten direkt und erlaubt Auflösungen bis zu 1.024x768 Pixeln. Richtig



Kreaturen bewegen sich, wie man es von Reptilien erwartet: Mit schnellen, hektischen Bewegungen, die eine Zielerfassung erschweren.

SSIC TOTEM



Diese Kreatur hat einige Schüsse des Betäubungsgewehrs abbekommen. Nach einigen Sekunden kommt sie wieder zu sich und steht auf.



Nach der Betäubung ist das Monster noch kurz benommen. In den nächsten Momenten muß man aber mit einem neuen Angriff rechnen.

WAFFENTECHNOLOGIE

Bei über 20 verschiedenen Waffen hat der Spieler die Qual der Wahl. Für so ziemlich jede Aufgabe gibt es eine optimal geeignete Waffe. Zusätzlich läßt sich die Wirksamkeit vieler Waffen durch Upgrades noch steigern. Sämtliche Effekte sind grafisch passend in Szene gesetzt. Es macht schon Spaß, den grafischen Effekt jedes einzelnen Kampfutensils zu begutachten.



Betäubungsgewehr
In Turok 2 bestehen einige Möglichkeiten, die Gegner nicht zu töten, sondern nur vorübergehend auszuschalten. Besonders bei Pazifisten, Blumenkindern und Intellektuellen ist das Betäubungsgewehr beliebt.

Bogen
Die altbekannte Standardwaffe des Indianers leistet noch immer gute Dienste. Pfeile bleiben nun in Gegnern und Wänden stecken und lassen sich nachher wieder einsammeln. Recycling von Munition!

Elektroschocker
Was der Imperator kann, kann Turok schon lange. Dieses nette Baby überzeugt die mutierte Dinosaurierbrut, daß Hightechwaffen kein Spielzeug sind! Ein wirklich hochspannendes Erlebnis...



Feuersturmkanone
Kaum eine andere Waffe entfesselt ein so gigantisches Vernichtungspotential wie diese Kanone. Die einzelnen Rohre rotieren und spucken jedem Feind eine Wand Blei entgegen.



Flammenwerfer
Das klassische Grillutensil erlebt in Turok 2 eine Premiere! Der Allesbrutzler ist nicht nur phantastisch animiert und mit Effekten versehen, sondern auch noch wirklich dreidimensional.



Gefrierkanone
Das Gegenstück zum Flammenwerfer verletzt den Gegner nicht nur mit kleinen Eispartikeln, sondern friert ihn gleichzeitig noch ein. Passionierte 3D-Shooter-Fans kennen den Rest...



Gewehr
Es geht nichts über die gute alte und zuverlässige Pump-Action. In Turok 2 sind außerdem präzise Schüsse in verschiedenste Körperteile möglich, auf die Monster entsprechend reagieren.



Granatwerfer
Natürlich gehören auch Großkaliber wieder zum Arsenal von Turok. Wenn es mal etwas mehr sein darf, löst der Granatwerfer viele kleine oder ein großes Problem auf einmal.



Harpune
Die gewöhnlichen Schußwaffen stehen unter Wasser nicht zur Verfügung. Mit der Harpune halten Sie sich auf Tauchstation die Feinde vom Leib. Ideal geeignet zum Fischen.



Kampfklinge
Sollte auch die Munition ausgehen, Turok ist nie ganz wehrlos. Die Kampfklinge funktioniert auch unter Wasser und reißt große, häßliche Wunden, funktioniert aber nur im Nahkampf.



Klingenwind
Dieser überdimensionierte Wurfstern ist nicht ganz so effektiv wie so manche Megawumme. Der Schredder für Arme hinterläßt aber einen bestechenden Eindruck bei allen Feinden.

Fortsetzung auf Seite 48

Fortsetzung von Waffentechnologie auf Seite 47

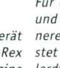
Leuchtkanone
Zahlreiche Abschnitte in Turok 2 sind so düster, daß Lichtquellen nötig sind. Die Leuchtkanone ist eigentlich keine richtige Waffe, erhellt aber die Umgebung mit einer Leuchtkugel.



Magnum
Diese kleine Handfeuerwaffe hat eine ähnliche Durchschlagskraft wie das Gewehr, besitzt aber die höhere Feuerrate. Ideal geeignet für mittelgroße Gegner, wenn die Feuerkraft der Pistole nicht ausreicht.



Partikelbeschleuniger
Mit diesem futuristischen Gerät zerlegt Turok auch einen T-Rex mit einigen Feuerstößen in seine Einzelteile. Der Gegner wird im Strahl des Partikelbeschleunigers förmlich zerfetzt.



Pistole
Für den Anfang und gegen kleinere Feinde leistet die Pistole gute Dienste. Allerdings richtet sie nur geringen Schaden an. Für starke und gefährlichere Gegner ist ein größeres Kaliber empfehlenswert.



Plasmageschütz
Heißes Plasma brennt sich durch so ziemlich jedes organische Material und hinterläßt große Löcher. Das Plasmageschütz ist ein anständiger Ersatz, falls Raketen und Granaten fehlen.



Raptorklauen
Ähnlich wie die Kampfklinge eignen sich die Raptorklauen nur für den Nahkampf. Sie sind messerscharf und leisten auch unter Wasser hervorragende Dienste gegen jedes Monster.



Schredder
Wollten Sie schon immer mal wissen, wie ein Dino im Mixer aussieht? Nachdem es unmöglich ist, die Biester in ein Küchengrät zu stopfen, gibt es in Turok 2 eine praktische Variante des Mixers: den Schredder.



Skorpionraketenwerfer
Hierbei handelt es sich nicht um einen gewöhnlichen Raketenwerfer, wie Sie ihn aus dem Supermarkt kennen. Der Skorpion verschießt mit seinen drei Läufen kleine Raketen mit hoher Feuerrate.

Sonnenfeuerkugel
Für eine Bombenstimmung ist unbedingt die Sonnenfeuerkugel zu empfehlen. Was so ähnlich aussieht wie ein Lavabrocken, zerstört bei Detonation alles im näheren Umkreis.

Tekbogen
Auch Indianer gehen mit der Zeit. Turok verschießt wie schon im ersten Teil alle explosiven Pfeile mit seinem Tekbogen. Der Pfeil bleibt stecken und explodiert erst kurz danach.

Torpedo-U-Boot
Da für den Kampf unter Wasser kaum wirkungsvolle Waffen existieren, darf sich Turok dieses kleine Hilfsmittel mit Antrieb und Torpedos schnappen. So macht Abtauchen wieder Spaß.

UFM-Minenwerfer
Das futuristische Design läßt schon auf eine gefährliche Waffe schließen. Der Minenwerfer ist höchst praktisch, weil nichts anstürmende Horden so gut aufhält wie ein Minengürtel.

gute Arbeit haben die Programmierer bei der Engine geleistet. Sämtliche Objekte sind wirklich dreidimensional und keine 2D-Bitmaps. Sogar die Geschosse mancher Waffen bestehen aus texturierten Polygonen. Für den gelungenen Augenschmaus und realistischen Eindruck berechnet Turok 2 Lichtquellen in Echtzeit. Flackernde Fackeln und schimmerndes Wasser wirken eben wirklichkeitsnäher.

Scharfschütze

Wie bisher nur von MDK demonstriert, ist es auch in Turok 2 nicht mehr egal, wo Gegner in einem Feuergefecht Verletzungen hinnehmen. Verwundete Kreaturen halten sich die Hand, krümmen sich vor Schmerz zusammen oder hinken mit einem Pfeil im Bein. Kopftreffer sind zwar nicht zwangsläufig tödlich, richten aber mehr Schaden an. Gefechte wirken so noch realistischer. Außerdem hat der Spieler ganz neue Möglichkeiten. Gefürchtete Nahkampfmaschinen lassen sich durch Schüsse ins Bein bremsen. Bewaffnete Monster lassen bei Verletzungen ihrer Hände zwar nicht ihre Schießeisen fallen, können aber zumindest kurzzeitig das Feuer nicht erwidern. Ein besonderes Schmankerl sind die Todesanimationen. In Zuckungen werfen sich die Biester hin und her, bäumen sich noch ein letztes Mal auf und verenden schließlich. Für die passende Abwechslung ist ge-



In Turok 2 werden Lichtquellen wie die Fackel hinten links realistisch in Echtzeit berechnet. Diese Welt macht einen recht düsteren Eindruck.



Die Feuersturmkanone spuckt hellblaue Flammen, die nach dem Einschlag noch kurz über das Ziel tanzen und dann erst verpuffen.



Eine Explosion hat ein Loch in die Wand gerissen. Glühende Trümmer fliegen herum, der Wagen im Hintergund wirbelt durch die Luft.



Gut gezielt und geschossen! Ein Treffer in den Hals, Torso oder Kopf richtet höheren Schaden an als in die Arme oder Beine.

sorgt: Turok 2 wählt die Animationen nach Waffe, Verwundung und Monsterart auch noch zufällig aus.

Weltreise

Insgesamt soll Turok 2 ungefähr achtmal größer sein als der Vorgänger. Bevor der Indianerheld dem Primagen gegenübersteht, muß er sieben gigantische Welten durchqueren, die sich in Baustil, Atmosphäre und anwesenden Monsterspezies deutlich voneinander unterscheiden. Insgesamt 30 verschiedene Monsterarten gilt es zu besiegen, die alle über ihre eigene Künstliche Intelligenz verfügen (siehe auch Intelligente Gegner). Turok bietet also auch viele taktische Elemente. Zudem hat Acclaim wieder größeren Wert auf Story und Spielinhalt gelegt. Rätsel und Missionen sind linear aufgebaut. Vor jedem Level erhält der Spieler mit einer Art Briefing seine Aufgabenstellung. Zwischensequenzen sind als weiterer Anreiz enthalten. Übrigens dürfen Sie in Turok 2 jederazeit einen Spielstand speichern oder laden. Frustrierende Erlebnisse sollten so ausbleiben.

Mehrspieler-Party

Turok 2 ermöglicht über LAN oder TCP/IP Mehrspieler-Matches für bis zu 16 Spieler. Aus diesem Grund liegen dem Spiel zwölf vorgefertigte, eigens für diesen Zweck kreierte Karten bei. In den Deathmatches steuern die Spieler ein Monster ihrer Wahl. Turok selbst steht im Mehrspieler-Modus nicht zur Verfügung, wohl aber jeder Gegner vom kleinen Raptor bis zum riesigen T-Rex. Eine Veröffentlichung des hitverdächtigen 3D-Shooters steht unmittelbar bevor. Turok 2 befindet sich in den letzten Zügen des Beta-Tests. Eventuell wird sogar noch eine Unterstützung für PowerVR integriert.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, Direct3D, Win95		
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound		
Multiplayer:	LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Acclaim	Erscheint:	November 1998

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

INTELLIGENTE GEGNER

Unreal setzte im Verhalten der Monster ein Zeichen. Turok 2 steht dem zumindest in nichts nach. Durch ungewöhnliche Manöver bringen die Gegner Turok ganz schön ins Schwitzen. Sie weichen aus und rollen sich ab. Manche flüchten und greifen erst in einer größeren Gruppe wieder an. Besonders clevere Mutanten-Dinos suchen Deckung hinter Objekten und bewerfen Turok indirekt mit Granaten. Dieses flexible Verhalten ist schon eine gute Übung für den Mehrspieler-Modus.



Die grüne Echse versteckt sich geschickt hinter der Kiste und wirft Granaten darüber. Bei einem Angriff rennt sie wieder hinter die Kiste.



Dieses flinke Monstrum stürmt im Zickzackkurs auf den Spieler zu und versucht ihn dann von der Seite oder von hinten zu erwischen.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

KLAAR KIMING

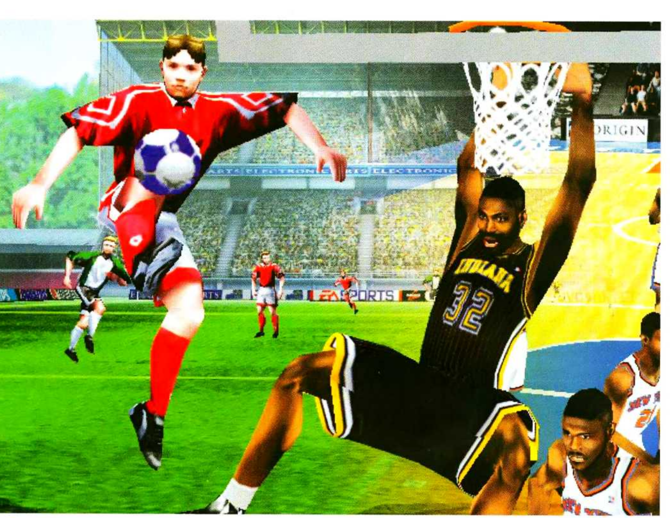
of games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.





FIFA 99/NBA Live 99 • Sportspiele

BALLSTUDIEN





Besonders übersichtlich und intuitiv soll die Menüführung werden (1). Und mit dem Cup-Creator (2) schneidert sich der PC-Besitzer Pokalwettbewerbe nach Wunsch. Auch eigene Ligen können problemlos zusammengestellt werden.

Die Hochsaison für sadistisch veranlagte Sesselsportler naht: Noch dieses Jahr dürfen sie wieder wehrlose Lederkugeln mit Füßen treten und unwesentlich größere orangefarbene Bälle gewaltsam in enge Körbe wuchten. Auf was sich PC-Besitzer bei den Neuauflagen, der FIFA- und NBA-Serie freuen können, recherchierte PC Action während eines Besuchs bei EA Sports in Vancouver.

FIFA 99

Hauptziel bei FIFA 99 war es, die Grafik schneller zu machen. EA Sports betrieb aber auch weitere Detailarbeit. Eine verbesserte Künstliche Intelligenz soll einerseits die Computergegner stärker und andererseits die Mitspieler des eigenen Teams klüger machen. Um das Gameplay zu verbessern, haben sich die Kanadier einiges ausgedacht. Der Ball kann z. B. künftig mit der Brust gestoppt und sofort in eine gewünschte Richtung bugsiert werden, die Kicker rutschen direkt vor dem Tor spektakulär zum Leder, um es zu versenken, und allerlei Täuschungsmanöver sollen den Gegner beim Dribbling verwirren. Eine nahe an der Seitenlinie kullernde Kugel ist problemloser zu stoppen und flutscht nicht so häufig versehentlich ins Aus. Leichte Abstriche bei der Realitätsnähe sollen für mehr Spielspaß sorgen: Die Kicker treten beim Sprint schneller an und vollführen flinkere Richtungswechsel. Die Balltreter des Jahrgangs '99 sind unterschiedlich groß, was sich z. B. beim Kopfballspiel auswirkt. Drei neue Ligen (Portugal, Belgien und eine europäische Superdivision) erweitern das Optionsangebot ebenso wie der Editor, mit dem Pokalwettbewerbe und eigene Ligen kreiert werden können. Statistiker Robert Kaill, der mit viel Freude nichts anderes tut, als Fußballmagazine aus aller Welt zu wälzen, weist auf das neue Lokal-



Neu sind die semiautomatischen Torhüter: Wer will, kann mit dem Keeper aus dem Tor stürmen, um den Winkel zu verkürzen.



FIFA 99 wird rund doppelt so viele Animationen bieten wie der Vorgänger Frankreich 98. Dazu gehören natürlich auch Geschehnisse am Rande des eigentlichen Spiels, wie diese Diskussion aufgebrachter Kicker nach einem Foul.



Erstmals setzt EA Sports bei der FIFA-Reihe Echtzeit-Lichtberechnung ein. Dadurch wirken die Spieler plastischer. Selbst feinste Schatteneffekte und der Faltenwurf des Trikots sollen hervorragend zur Geltung kommen.

derby-Feature hin: Wenn beispielsweise die Bayern auf die 60er treffen, wird die Spielstärke der Löwen erhöht, um den besonderen Stellenwert des Matches zu simulieren. Komplett neu ist außerdem der Sound. Die Sprachausgabe wurde von 40.000 auf 50.000 Wörter erweitert und soll noch stärker den Eindruck einer Fernsehübertragung vermitteln. „Und die Zuschauer toben gegen Ende der Meisterschaft, wenn es um alles geht, deutlich mehr als zum Saisonauftakt", sagt Sounddesigner Robert Bailey. Was für FIFA 2000 zu erwarten ist? Producer Andy Abramovici macht erst nach einigem Nachhaken vage Andeutungen: „Wir wollen den Spieler immer mehr ins Spiel integrieren." Eine Kombination aus Action und Management stehe ernsthaft zur Diskussion. „Das ist definitiv die Zukunft. Auf- und Abstieg, Transfers, Training – das alles wollen wir verwirklichen."

FIFA 99: DIE „SPARVERSION"

Wie testet eine Softwarefirma, ob das Gameplay ihres Produktes stimmt? Antwort: mit einer Sparversion des Spiels! „Wir wollen sehen, ob es auch Spaß macht, wenn man nicht von der Optik abgelenkt wird", erläutert Software-Architekt Matt Brown den Einsatz des sogenannten Testbeds. Die Macher sind also erst dann zufrieden, wenn trotz simpler Strichgrafiken das Gefühl aufkommt, ein Fußballspiel vor sich zu haben.



Was aussieht wie ein Computer-Fußballspiel der 80er Jahre, ist in Wirklichkeit eine „Sparversion" von FIFA 99. Mit dem grafisch simplen Programm testen und beeinflussen die Macher das Gameplay, die Ballphysik und die Künstliche Intelligenz.

NBA Live 99

„In erster Linie wollen wir NBA 99 und die Spieler zum Leben erwecken", umschreibt Nick Channon – einer der Produzenten – die Ziele, die EA Sports mit dem neuesten Sproß der Basketball-Serie verfolgt. Die animierten Gesichter z. B. zeigen sich manchmal verbissen und manchmal cool. Einige Stars blicken beim Slamdunk konzentriert auf den Korb herab und reißen wild den Mund auf. Erstmals ist es möglich, einen Karriere-Modus mit zehn aufeinanderfolgenden Spielzeiten zu zocken, wobei das Programm immer wieder sinnvolle Spielertransfers vorschlägt. Wer möchte, baut sich



Erstmals darf bei FIFA eine europäische Superliga gespielt werden, die auf der Champions League basiert.



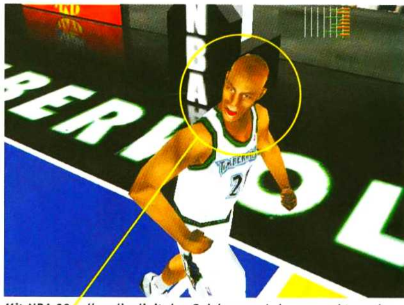
Im Vergleich zu NBA Live 98 bekommen Sie bei der 99er-Auflage drei- bis viermal so viele Slamdunk-Varianten zu sehen.

BEWEGUNGSTALENT

Eines haben NBA Live 99 und FIFA 99 gemeinsam: Für beide Titel hat EA Sports komplett neue Motion-Capture-Aufnahmen gemacht, um die Bewegungsabläufe der Pixelsportler so realistisch wie möglich zu gestalten. Und das funktioniert so: Ein „Schauspieler" (im Fall der Basketballsimulation war dies Antoine Walker von den Boston Celtics) schlüpft in einen hautengen Spezialanzug, der mit rund 50 reflektierenden Kügelchen bestückt ist. In einem abgedunkelten Raum absolviert der Sportler seine „Turnübungen". Dabei leuchten die Bälle, weil sie von allen Seiten mit Licht beschossen werden. Wenn mindestens zwei der zehn ringsum plazierten Kameras ein solches Anzug-Kügelchen aufnehmen, ist dessen Lage im dreidimensionalen Raum berechenbar. So entsteht im Computer ein aus Punkten bestehendes, sich bewegendes Modell des Menschen. Vereinfacht ausgedrückt produzieren die Programmierer daraus zuerst ein Drahtgitter-Skelett, das letztendlich mit Grafiktexturen überzogen wird – fertig ist der künstliche Sportler. Mittlerweile gehen im Aufnahmestudio übrigens Prominente ein und aus. Während unseres Besuchs z. B. trieb sich mit Ted Di Biasi ein ehemaliger Catcher der World Wrestling Federation herum, der sich als Million-Dollar-Mann einen Namen gemacht hat. Er ist für die Choreographie einer Wrestling-Simulation zuständig, die EA Sports derzeit produziert.



Antoine Walker von den Boston Celtics stand EA Sports für die Motion-Capture-Aufnahmen von NBA Live 99 zur Verfügung.



Mit NBA 99 sollen die digitalen Spieler zum Leben erweckt werden – animierte Gesichter zeigen die Stimmungslage.



Den richtigen Zeitpunkt für einen 3-Punkt-Versuch zu finden, wird wegen der höheren Computerintelligenz schwieriger.

seine eigene Liga zusammen. Freilich sind wieder alle aktuellen NBA-Profis mit von der Partie – mit Ausnahme von Michael Jordan. Neu ist der Übungs-Modus, bei dem ein einzelner Pixelriese in typischer Streetballumgebung die zahlreichen neuen Dunks und Täuschungsmanöver trainiert. Während des Spiels kommunizieren die Akteure per Zuruf, selbst der Coach an der Seitenlinie mischt sich lautstark ein. Erstmals wird es in der deutschen Versionen einen Spielkommentar geben. Wer seinen eigenen Star kreieren möchte, kann sogar auf lustige Accessoires wie abgedrehte Brillen oder abenteuerliche Kopfbedeckungen zurückgreifen und mittels dreier „Emotionspakete" den Charakter des Basketballers bestimmen. Je nachdem, ob der neue Crack eher ein ruhiger oder cholerischer Typ ist, fallen dann auch die Animationen des Gesichts aus. Nicht zuletzt soll NBA 99 schneller und flüssiger als der Vorgänger werden. Aufgebohrt haben die Macher auch die Künstliche Intelligenz, so daß der Computer in der Defensive bessere Leistungen zeigt. Die Halbzeitpause ist laut Channon noch stärker auf die Philosophie „Girls, Girls, Girls" getrimmt: Wenn die schwitzenden Riesen das Parkett verlassen haben, heizen dem PC-Besitzer die Cheerleader per Videoclip kräftig ein...

Harald Fränkel



Gefeilt hat EA Sports an der Abwehrstärke des Computers. In dieser Szene allerdings hat Miller (Nr. 31) keine Chance.

FIFA 99

Voraussichtlich:	Mind. Pentium 166		
Technik:	DDraw, D3D, Glide, CD-Audio, DolbySurround		
Multiplayer:	20 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	EA Sports	Erscheint:	Anfang November
[X] Action	[ ] Rätsel	[ ] Strategie	[ ] Wirtschaft

NBA Live 99

Voraussichtlich:	Mind. Pentium 133		
Technik:	DDraw, D3D, Glide, CD-Audio, DolbySurround		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	EA Sports	Erscheint:	Ende November
[X] Action	[ ] Rätsel	[ ] Strategie	[ ] Wirtschaft


3D
Voodoo
Banshee


CREATIVE

Froh zu sein bedarf es wenig, heißt es im Volksmund. Normal zu sein ist stinköde, könnte der Leitspruch von Speed Busters lauten. Bei Ubi Softs neuem Rennspiel kommt es zu allerlei seltsamen Begebenheiten. Im Mittelpunkt steht ein Polizeibeamter, der seit seinem überraschenden Lottogewinn offensichtlich einen erheblichen Dachschaden hat...


Transparenzeffekt und Detailliebe: Im Inneren des Autos sind Fahrer und Beifahrer zu erkennen.

Speed Busters • Rennspiel

BULLEN-WAHNSINN

Anscheinend kommt der Niedrigverdiener im Polizeidienst nicht mit dem 1-Million-Dollar-Jackpot klar und verliert den Verstand. Fortan leidet er an einer Sonderform von BSE, in Fachkreisen Bullenwahnsinn genannt. Statt ertappte Raser zur Kasse zu bitten, steckt er ihnen im Rahmen eines Wettbewerbs auch noch ordentlich Zaster zu. Klar, daß sich dies unter Auto-Fetischisten schnell rumspricht und jeder an das große Geld kommen möchte. Wir wären also bei Punkt 1, was den Unterschied zu anderen Rennspielen betrifft: Speed Busters besitzt eine echte Hintergrundstory. Diese wird laut Ubi Soft zunächst durch ein Intro transportiert, das Fachleute mit der selben Ausrüstung gefilmt haben, wie sie beim Kinofilm Titanic eingesetzt worden ist – und zwar in Drumheller (Alberta), wo der Streifen Jurassic Park gemacht worden ist. Ein Ziel des Spiels wäre also, mit möglichst hoher Geschwindigkeit vom Radar geblitzt zu werden. Aufgabe Nummer zwo lautet: Komm´ schneller als die Konkurrenz ans Ziel, und zwar egal mit welchen Mitteln. Wer or-



In diesem Menü wählt der Spieler u. a. Auto, Strecke, Schwierigkeitsgrad, Zahl der Gegner und Spielmodus aus.



Viele animierte Objekte sind interaktiv. Dieser T-Rex hat sich beispielsweise einen gegnerischen Rennwagen geschnappt.

dentlich Piepen scheffelt, darf seine Rennsemmel aufrüsten oder nützliche Gegenstände kaufen. Es gibt Radardektoren, Straßenkarten, Spoiler, stabilere Karosserien, bessere Motoren, Raketentreibstoff und vieles mehr.

Dach- und andere Schäden

Unterwegs sind die Schrecken der Landstraße auf sechs Hauptstrecken und einem versteckten Bonuskurs. Es geht durch Hollywood, die Wüste Nevadas, das Skigebiet Aspen, Louisiana, Kanada und Mexiko – und zwar tagsüber, nachts, bei Regen, Schnee oder Sonnenschein. An jedem Ort finden sich typische Charakteristika, in Hollywood z. B. die Hollywood Studios, der Hollywood Boulevard oder Beverly Hills. Der Spieler kann aus sieben Autos (plus einem versteckten Flitzer) wählen. Die Gefährte wurden bekannten Modellen der 50er und 90er Jahre nachempfunden. Jedes Mobil unterscheidet sich durch die Eigenschaften Geschwindigkeit, Bodenhaftung, Bremsen und Beschleunigung. Der stolze Besitzer sollte trotz des winkenden Reichtums pfleglich mit seinem Vehikel umgehen, weil bei Kollisionen lästige Schäden in Form von Dellen, Kratzern und zerbrochenen Scheiben auftreten. Die sorgen entweder für eine niedrigere Höchstgeschwindigkeit oder schlimmere Auswirkungen: Bekanntlich läßt sich ein Auto, dessen rechter Vorderreifen beschließt, sich von seinem linken Gegenstück scheiden zu lassen, ziemlich übel lenken. Teilzeit-Raser und Anfänger können das Schadensmodell abschalten und zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen.

King Kong als Fußgänger

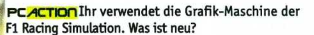
Eine weitere Besonderheit an Speed Busters ist der Bereich

TEMPO, LACK UND ÜBERRASCHUNGEN

Zum Thema Speed Busters stand uns Pierre Szalowski Rede und Antwort, der bei Ubi Soft in Montreal, Kanada, als Produzent des Spiels tätig ist und die Arbeit von 50 Spieldesignern, Grafikdesignern und Programmierern koordiniert.

PC ACTION Was habt Ihr versucht, mit und in Speed Busters zu verwirklichen?

Pierre Szalowski: *Unser Ziel war, ein echtes Gefühl für Geschwindigkeit zu vermitteln. Wir wollten die Notwendigkeit von Fahrstrategien integrieren – und Überraschungen. Beispielsweise Sprünge auf einen fahrenden Zug, der einen per Abkürzung schneller zum Ziel bringt, oder Lawinen, denen ausgewichen werden muß. Oder eine Flutwelle, die den Wagen durch einen Bewässerungstunnel jagt. Außerdem wollten wir die Kurse offen gestalten, so daß nicht der Eindruck entsteht, man folge bloß einem engen, vorgegebenen Pfad. Und wir haben versucht, Management-Aspekte alter 16 Bit-Rennspiele wiederzubeleben. Das ist der Grund, warum die Betonung darauf liegt, daß man Geld verdienen muß, um sein Auto aufzurüsten.*



PC ACTION Ihr verwendet die Grafik-Maschine der F1 Racing Simulation. Was ist neu?

Pierre Szalowski: *Zunächst ist der Spieler in der Lage, sein Auto zu verändern, indem er ihm eine neue Lackierung verpaßt. Dabei ist nicht nur von der Farbe die Rede, der Wagen kann komplett anders gestylt werden. Wir haben neue Farblichteffekte und dynamisches Umgebungslicht eingebaut, das dem Spiel eine realistische Atmosphäre verleiht. Zusätzlich gibt es Transparenzeffekte auf Oberflächen wie Wasser, und Partikeleffekte werden verwendet, um Rauch, Funken, Schnee und Regen darzustellen.*



» Eine der größten Innovationen sind die interaktiven Animationen «
Pierre Szalowski, Produzent

PC ACTION Wie kann der Spieler das Aussehen des Autos verändern?

Pierre Szalowski: *Wenn Du Dir einen Autotypen ausgesucht hast, kannst Du zunächst aus sechs Farbpaletten wählen. Dann darf man seine eigene „Außenhaut" kreieren. Der Spieler benötigt eine spezielle Software, die von der Ubi Soft-Homepage heruntergeladen werden kann, und ein Zeichenprogramm wie z. B. PhotoShop.*

PC ACTION Wie unterscheidet sich Speed Busters von der F1 Racing Simulation und POD, die ja beide auch von Ubi Soft sind?

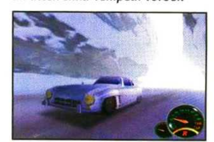
Pierre Szalowski: *Speed Busters ist ein gänzlich anderes Rennspiel. Es ist keine Simulation wie F1 Racing und es ist nicht so futuristisch und Arcade-orientiert wie POD. Es ist eine Mischung aus beiden.*



Untergründe und ihre Folgen: Auf Sandstrecken wie in der Wüste von Nevada sollen die Fahrzeuge deutlich mehr driften.



In Mexico kommt der Spieler auch an alten Inka-Tempeln vorbei.



Rutschiges Aspen: Schneebedeckte Hänge bestimmen das Bild.

„Animationen". Wie bei vielen anderen Spielen wuseln zahlreiche Objekte über den Monitor: Vögel, TV-Übertragungswagen, Motorschlitten, Flugzeuge und um ein Lagerfeuer tanzende Indianer. Das sorgt für Leben in der Bude. Es gibt aber darüber hinaus auch Animationen, die als Hindernisse dienen. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihnen plötzlich King Kong über den Weg tappt, Lawinen auf die Straße krachen oder ein Ufo auf Kollisionskurs geht. Noch interaktiver ausgelegt sind Objekte, die benutzt werden können. Der waghalsige Sprung auf einen fahrenden Güterzug kann z. B. als Abkürzung dienen. Speed Busters wird alle gängigen 3D-Karten unterstützen und außerdem für Voodoo² und AGP optimiert sein. Wenn Sie sich jetzt schon ein erstes Bild von der wilden Raserei machen wollen, sei Ihnen unsere Exklusiv-Demo auf der Cover-CD empfohlen.

Harald Fränkel

LANDSCHAFTSGESTALTER

Ubi Soft hat die Strecken in Speed Busters mit großem Aufwand gestaltet. „Wir wollten, daß die Kurse wiedererkennbare und typische Landschafts-Charakteristika besitzen", erklärt Produzent Pierre Szalowski. Deshalb habe man extra jemanden engagiert, der Fotos unterschiedlichster geographischer Gegenden zusammensucht und eine Datenbank mit Bildern erstellt. Die Hauptbestandteile, die in den Kursen auftauchen sollten, wurden ausgewählt und im Storyboard der jeweiligen Strecke integriert. Von dort ging es zum Grafikstudio. Je zwei Leute pro Szenario setzten die Vorlagen um: Einer kümmerte sich darum, alle 3D-Objekte zu modellieren. Der andere war verantwortlich für die Texturen (grafische Oberflächenstrukturen).





Die Allee im Louisiana-Szenario entstand erst auf dem Papier. Zwei Grafiker setzten die Vorlage in digitale Bilder um. Vorher hatten die Entwickler eine Datenbank erstellt, die mit Bildern von typischen Locations gefüttert worden war.



Bei Nachtfahrten wird die Sicht erheblich beeinträchtigt.

GAMEPLAY&GRAFIK





Nicht wundern, sondern Augen zu und durch! Auf der Strecke durch Hollywood kommt dem Spieler schon mal der weiße Hai in die Quere.

Voraussichtlich:	Mind. P166, 16 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound, Force Feedback
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ubi Soft
Erscheint:	Oktober

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft


Schießen, um zu überleben! Denken, um zu gewinnen!
HλLF-LIFE
SIERRA
© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVe Software.

Dethkarz • Rennspiel

GESCHWINDIG-KEITSRAUSCH

Grandprix Legends, Racing Simulation 2, Colin McRae Rally: Alles Rennspiele, die sicher interessant, aber nach Meinung vieler Spieler zu langweilig sind. Dabei kann ein Rennspiel auch viel Action, Karambolagen, futuristische 3D-Strecken und Feuergefechte enthalten, wie Dethkarz eindrucksvoll demonstriert.


Positionskampf in Dethkarz: Der Verlierer scheidet aus.


Laserfeuer spornt zu noch größerer Geschwindigkeit an.


Wechselnde Lichteffekte erhöhen noch das Geschwindigkeitsgefühl.

Computerspiele zeichnen nicht immer eine düstere Version der Zukunft. In Dethkarz ist die Welt des 25. Jahrhunderts friedlich! Nun ja, ganz stimmt das nicht. Schließlich besitzt der Mensch ein gewisses Gewaltpotential, das er ausleben will. Ein höchst populärer Sport sind die Kampfrennen. Tja, seit den Wagenrennen Roms vor 3.000 Jahren hat sich eben doch nichts geändert. Allerdings sehen die Fahrzeuge des 25. Jahrhunderts etwas anders aus. Vier Sponsoren und Rennställe gehen an den Start. Anders als in der Formel 1 tritt allerdings jedes Team mit fünf Fahrzeugen an, so daß insgesamt 20 Fahrer ein Rennen bestreiten.




Sieg und Ehre

Oberstes Ziel ist der Sieg im Rennen. Allerdings gibt es keine Regeln. Rammen, Abdrängen und der Einsatz von Lasern und Raketen sowie etlicher anderer Extras ist sogar erwünscht. Technische Ausfälle sind immer die Folge von Kampfhandlungen. Schließlich ist das genau das, was die Zuschauer sehen wollen! Stürzt ein Fahrzeug nämlich einfach nur von der Strecke, darf es seine Fahrt unverzüglich und ohne zusätzliche Schäden am Wagen fortsetzen. Nur die ersten fünf erhalten Punkte in der Meisterschaft. Herausragende Fahrer haben die Möglichkeit, nach einer Saison von der Platinum-Klasse erst in die Iridium-Klasse zu kommen. In der Königsklasse Titanium schließlich befinden sich die besten 20 Fahrer der Welt. Eine höhere Klasse beinhaltet automatisch ein besseres Fahrzeug. Grundsätzlich ändert sich jedoch wenig, da sämtliche Gegner ebenfalls mehr PS unter der Motorhaube haben.

Konkurrenzdruck

Den besonderen Reiz des Spiels machen die Rivalitäten zwischen den Teams aus. Es reicht nicht nur, ein Rennen zu gewinnen, gleichzeitig sollte das eigene Team auch noch gut abschneiden. Die Teams ausgeschiedener Fahrer erhalten nämlich Punktstrafen! Der Zustand des eigenen Autos hat also oberste Priorität. Was nicht heißen soll, daß es keine Kämpfe innerhalb eines Teams gibt. Grundsätzlich ist jeder Fahrer auf sich allein gestellt und muß gegen 19 Gegner die Oberhand behalten. Dethkarz ist zwar ein Action-orientiertes Rennspiel, das mit einer Simulation nichts gemein hat, aber trotzdem legte der Hersteller Beam Wert auf eine realistische Fahrphysik. Je nach Bodenbelag und Aktion des Piloten reagiert das Fahrzeug: Es bricht aus, kommt ins Schleudern, dreht sich oder







Der rote Hyperon hat den Anassi zerstört, der in einem blauen Blitz explodiert. Das helle Licht kann sogar blenden (oben). Eine der Perspektiven zur Auswahl schwebt direkt über der Straße (oben rechts).

rutscht seitlich weg. Bodenwellen und Schanzen führen zu abenteuerlichen Sprüngen. Einschlagende Raketen, Minen und Laserfeuer beschädigen nicht nur das Auto, sondern werfen es für gewöhnlich aus seiner Bahn. Erst nach längerer Zeit entdeckt man die Feinheiten der gelungenen Engine. Trotz der Möglichkeit der Feuergefechte bleibt das Hauptaugenmerk auf dem Rennen. Wer sich nur auf den Kampf konzentriert, trägt selten den Sieg davon.

Vielfalt ausgenutzt

Dethkarz enthält vier verschiedene Strecken, die in jeweils drei Variationen für Abwechslung sorgen. Jeder Fahrzeugtyp eignet sich besonders für eine Strecke, bei einer anderen hingegen ist ein Sieg mit enormen Schwierigkeiten verbunden. Dadurch entsteht eine völlig unterschiedliche Herausforderung für die verschiedenen Autos in der Meisterschaft. Zudem bringen die Fahrzeugkonstruktionen eine gewisse Taktik mit ins Spiel. Der Anassi kann nur vornewegfahren. Im Getümmel würden die Konkurrenten ihn zu schnell zerstören. Fahrer des Blitzwagen legen es hingegen darauf an, möglichst viele Gegner zu vernichten. Das Rennspektakel macht natürlich nur mit der richtigen Steuerung und Grafik und dem richtigen Sound Spaß. Direct3D sorgt mit spektakulären Effekten für die passende Optik. Fetzige Hintergrundmusik und brüllende Motoren generieren die zugehörige Atmosphäre. Dethkarz läßt sich zwar ohne Probleme mit Tastatur steuern, unterstützt aber auch Force Feedback-Lenkräder und Joysticks für ein optimales Spielerlebnis.

Alexander Geltenpoth



Der Astor hat zu stark eingeschlagen und rutscht nun seitlich auf die Kurve zu. Der Hyperon fährt die Kurve etwas zu weit innen an.

FAHRZEUGDATEN

Jedes Team favorisiert ein spezielles Fahrzeugmodell, das individuelle Stärken und Schwächen aufweist. Egal in welcher Klasse Sie fahren, die Vor- und Nachteile gegenüber der Konkurrenz bleiben annähernd unverändert.

Nur echte Rennprofis sollten sich mit einem Fahrzeug von Anassi versuchen. Der einzige Vorteil besteht nämlich in der enormen Höchstgeschwindigkeit. Falls man es allerdings schafft, dem Feld unbeschadet zu entkommen, benötigt man weder Waffen noch Panzerung. Eigentlich kein Problem, wenn Straßenlage und Beschleunigung nur etwas besser wären.

Blitzwagen nehmen nicht an den Rennen teil, um zu gewinnen, nein, sie wollen nur möglichst viele Gegner beseitigen! So sieht auch die Konstruktion der Blitzwagen aus: starke Panzerung und Bewaffnung, akzeptable Höchstgeschwindigkeiten, aber ganz deutliche Mankos bei Beschleunigung und Straßenlage. Der Blitzwagen ist eben mehr Panzer als Rennauto.

Die Modelle von Hyperon sind ausgeglichen. Mit einem Hyperon kann ein guter Fahrer einen Kampf mit einem Blitzwagen gewinnen, einen Astor in engen Kurven überholen und sogar einem Anassi davonfahren. Allerdings ist der Hyperon in jedem einzelnen Punkt eben nur das Mittelmaß. Keine Stärken, aber auch keine Schwächen: das perfekte Allround-Fahrzeug.

Rennstall Astor setzt vor allem auf Beschleunigung und Straßenlage. Nebenbei verfügen die Flitzer von Astor über eine starke Bewaffnung, dafür ist ihre Höchstgeschwindigkeit am geringsten und auch die Panzerung läßt zu wünschen übrig. Astor ist die beste Wahl für Neueinsteiger, die weder die Strecke kennen noch über Rennerfahrung verfügen.

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD Audio		
Multiplayer:	LAN, TCP/IP, Modem/seriell	Sprache:	englisch
Hersteller:	Beam/Infogrames	Erscheint:	November 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Indiana Jones und der Turm von Babel • Action-Adventure

DIE RÜCKKEHR EINES HELDEN

Als vor zwei Jahren eine junge britische Adlige namens Lara Croft durch ihre Abenteuer einer breiteren Öffentlichkeit bekannt wurde, mußte sie sich immer wieder den Vergleich mit einer legendären Persönlichkeit gefallen lassen: Indiana Jones. Dieser hatte sich nach den Strapazen des Zweiten Weltkriegs zunächst einmal aus dem Rampenlicht zurückgezogen. Der Friede währte jedoch nicht lange: Ein erbitterter Streit der USA mit der Sowjetunion um die führende Rolle in der Weltpolitik erfordert nun Indys Eingreifen. Im Spiel kämpft er gegen machtbesessene kommunistische Parteifunktionäre, aber in Wirklichkeit tritt Mr. Jones an, um sein ureigenes Terrain von der smarten britischen Archäologin zurückzuerobern...

Wir schreiben das Jahr 1947. Indiana Jones genießt nach seinem Atlantis-Abenteuer die Ruhe und Abgeschiedenheit seines Heims in Utah, als ihn seine alte Bekannte Sophia Hapgood aufsucht. Diese arbeitet mittlerweile für den amerikanischen Geheimdienst CIA und setzt Dr. Jones von einem teuflischen Plan der Sowjets in Kenntnis: Russische Wissenschaftler haben in den Ruinen des Turms von Babel ein Teil einer infernalischen Maschine gefunden, mit der in der Regierungszeit Nebukadnezars ca. 80 Jahre vor Christi Geburt ein Dimensionstor zu einem Gott der Babylonier aktiviert werden konnte. Die Sowjets wollen nun alles daransetzen, auch die restlichen fünf Teile der Maschine aufzustöbern, diese wieder funktionstüchtig zu machen und schließlich als Wunderwaffe im Kalten Krieg gegen die USA einzusetzen. Mit Hilfe von Nebukadnezars infernalischer Maschine soll das Kräftegleichgewicht in der Welt dauerhaft zugunsten der Sowjetunion verschoben werden. Natürlich gibt es auf dem gesamten Erdball nur einen, der gewitzt genug ist, die Sowjets an der Ausführung ihres Plans zu hindern: Indiana Jones. Unser Held nimmt den Auftrag an und macht sich seinerseits auf die Suche nach den verbleibenden Trümmern der sagenumwobenen Maschine.

Globetrotter

Ganz wie man es von einer Indiana Jones-Geschichte erwartet, führt die Mission unseren Helden in den 16 Kapiteln des Spiels um die ganze Welt. Natürlich zieht es ihn



Indiana Jones und der Turm von Babel erfordert zwingend den Einsatz von 3D-Beschleuniger-Hardware. Anders wären Effekte wie farbiges Licht und schimmernde, transparente Wasserflächen wohl kaum in dieser Qualität umsetzbar.



Großer Showdown in den Ruinen von Babylon: Der unerschrockene Indiana Jones legt sich mit seinem durchtriebenen Widersacher Volodnikov und zwei Soldaten der Roten Armee an. Viel Mühe verwandten die LucasArts-Grafiker hier auf die Realisierung des richtigen Lokalkolorits: An der Mauer sehen Sie die typischen blauen Kacheln und Tierreliefs, die bei Ausgrabungen in Babylon gefunden wurden.

auch zu den geheimnisvollen Ruinen von Babylon und zu dem sagenumwobenen Turm, an dem die Russen ihren beunruhigenden Fund verbuchen konnten. Im Lauf des Abenteuers stehen jedoch weitere Abstecher auf dem Programm, so z. B. in die unterirdischen Labyrinthe der Olmeken, zu den aztekischen Pyramiden von Tenotihaucan, nach Mexiko, auf die Phillipinen und in die Bergregion von Tian Shan in Kasachstan. Einmal wird Indiana Jones sogar gekidnappt und muß eine kurze Zeit seines Lebens gefangen auf einem Frachtschiff mitten auf dem Atlantik fristen.

Dicht bevölkert

Mehr als 40 Charaktere trifft der Held im Laufe seiner Nachforschungen; sein größter Widersacher ist der russische Forscher Gennadi Volodnikov, der das Projekt mit der infernalischen Maschine mit geradezu fanatischem Eifer verfolgt. Für ihn stehen jedoch nicht die Machtbestrebungen der Sowjet-Regierung im Mittelpunkt seines Handelns; vielmehr geht es ihm darum, das Tor in eine andere, Aetherium genannte Dimension öffnen zu können. Der Wettlauf, den sich Indiana Jones mit Volodnikov um die Teile der infernalischen Maschine liefert, gestaltet sich äußerst hürdenreich: Es lauern nicht nur überall Soldaten der Roten Armee und gerissene KGB-Agenten, auch die Fauna der verschiedenen Schauplätze erweist



Ganz geheuer scheint Indy die mexikanische Pyramide nicht zu sein – kein Wunder, begegnet er hier doch einem Schlangengott, mit dem er sich eine hitzige Auseinandersetzung liefern muß.

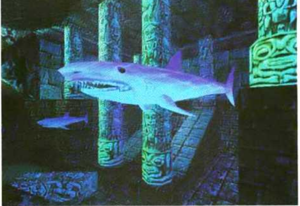


Monumentale Konstruktionen wie diese prachtvolle Statue einer mexikanischen Spiegel-Gottheit sorgen nicht nur bei Indiana Jones, sondern auch beim Spieler immer wieder für Staunen.

VORSICHT, BISSIG!

Nicht nur die Sowjets trachten Indiana Jones nach dem Leben, auch Haie, Skorpione, Leoparden und Schlangen erweisen sich immer wieder als recht angriffslustig. Während es sich bei den Haien durchaus um ernstzunehmende Gegner handeln dürfte, kann sich Indy die Skorpione relativ mühelos mit ein paar Hieben seiner berühmten Peitsche vom Leib halten.





sich teilweise als recht feindselig. Hüten sollte sich Indiana Jones auf jeden Fall vor Schlangen, Skorpionen, Haien und Leoparden. Als ob das noch nicht genug wäre, muß sich der Held auch noch mit diversen Endgegnern herumschlagen, die meist nicht von dieser Welt sind und übermenschliche Kräfte haben: Einmal gilt es, einen gigantischen Schlangengott zu besiegen, ein anderes Mal stellt sich ihm ein Eismonster in den Weg. Gelingt es Jones, im Turm von Babel in die Dimension Aetherium vorzudringen, macht er außerdem unangenehme Bekanntschaft mit dem bösen Gott Marduk. Ganz allein auf sich gestellt bleibt Indiana Jones auf seinen gefährlichen Exkursionen jedoch nicht: Neben Sophia Hapgood kann er auf die Hilfe eines nubischen Jungen zählen und eine geheimnisvolle Frau revanchiert sich, wenn Indy ihr einmal einen Dienst erweist.

Die Hatz, die sich Indiana Jones mit den Sowjets um die Teile der infernalischen Maschine liefert, führt den Helden zu den faszinierendsten Schauplätzen der Welt. Unter anderem steht auch ein Abstecher in einen mexikanischen Tempel auf dem Programm.



Die Macht der Peitsche

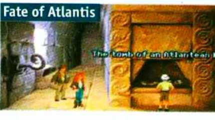
Mr. Jones selbst begibt sich körperlich fit und gut bewaffnet auf seinen Abenteuer-Trip. In der Tat ist er nicht weniger agil als seine wesentlich jüngere britische Kollegin: Er verfügt über nicht weniger als 15 verschiedene grundlegende Bewegungsmuster, die jeweils in mehreren Varianten miteinander kombiniert werden dürfen. Indy kann rennen, springen, kriechen, schwimmen und sich mit Seilen über Abgründe schwingen. Seine berühmte Peitsche versteht er virtuos für die unterschiedlichsten Zwecke einzusetzen. Er kann damit geschickt Fallen und Löcher im Boden überwinden, Feinde angreifen und ihnen sogar die Waffen aus den Händen reißen. Neben der Peitsche bedient sich Indiana Jones einer Reihe weiterer Waffen größeren Kalibers, um sich unangenehme Zeitgenossen vom Leib zu halten. Ähnlich wie Lara Croft hantiert er gerne mit Automatik-Pistolen, Bazookas und Handgranaten herum und weiß auch mit einer russischen Kalaschnikoff trefflich umzugehen. Mit jedem Teil der infernalischen Maschine, das Dr. Jones findet, gewinnt er darüber hinaus an diversen magischen Kräften hinzu, die es ihm beispielsweise ermöglichen, zu schweben oder Blitze gegen seine Feinde zu schleudern. Sollte Indy unterwegs trotzdem einmal Schaden nehmen, kann er immer noch auf die Medi-Packs zurückgreifen, die in fairen Mengen über die einzelnen Levels verteilt sind.

Der Indy-Quotient

Ebenso wie Indiana Jones sich im Babel-Abenteuer auf seine Waffenfertigkeit und diverse hilfreiche Charaktere verlassen kann, wird auch der Spieler von den Entwicklern nicht alleingelassen. Jeder soll in der Lage sein, das aktuelle Indiana Jones-Game bis zum Ende durchzuspielen – das ist das erklärte Ziel von Wayne Kline, dem Production Manager von Indiana Jones und der Turm von Babel. Also entschloß man sich bei LucasArts, in dem Abenteuer eine Reihe von dezenten Hilfestellungen einzubauen, die dem Spieler unnötige Frustration ersparen können. Zunächst einmal ist da Indys Haus in Utah, das ähnlich wie Lara Crofts Landsitz als Trainings-Parcours für den Helden dient. Wie in Tomb Raider wird Indiana Jones jederzeit in sein Domizil zurückkehren können, um Fertigkeiten zu üben, die er noch nicht perfekt genug für die Bewältigung einer Passage im Spiel beherrscht. Auch bei den Puzzles kann der Spieler auf mehr oder weniger deutliche Lösungshinweise zurückgreifen – dafür wurde das System des sogenannten Indy-Quotienten entwickelt: Wer einzelne Rätsel mit Erfolg gelöst oder tückische Fallen

INDYS PC ABENTEUER

Der Turm von Babel ist nicht das erste Spiel, in dem Indiana Jones auf dem PC seine Aufwartung macht. Nach einem ersten Ausflug in die Welt der Computerspiele im Jahre 1989 (Indiana Jones and the Last Crusade) bekämpfte er 1992 in dem 2D-Point & Click-Adventure Indiana Jones and the Fate of Atlantis im Vorfeld des Zweiten Weltkriegs üble Nazi-Schergen. Noch heute genießt dieses Programm einen fast legendären Ruf, was zum einen auf die geniale Hintergrundstory und zum anderen auf die hohe Wiederspielbarkeit durch die Implementierung dreier verschiedener Lösungswege zurückzuführen ist. Zur Anwendung kam in Fate of Atlantis auch LucasArts' ursprünglich für Monkey Island 2 entwickeltes iMUSE-System (Interactive MUsic and Sound Effects), das den Soundtrack flexibel den Vorgängen auf dem Bildschirm anpaßte.



Wenig spektakulär, aber dennoch vom Konzept her innovativ präsentierten sich 1996 Indiana Jones' Desktop Adventures. Ein stecknadelkopfgroßer Indy konnte hier im kleinen Windows-Fenster immer wieder neue Kurz-Abenteuer bestehen, die sich in einem zeitlichen Rahmen von ca. 30 Minuten lösen ließen. Mit jedem Neustart des Spiel generierte die Desktop-Adventures-Engine aus einer Vielzahl vorgefertigter Versatzstücke nach dem Zufallsprinzip ein neues Abenteuer.



CAESAR III™

WACHMANN

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um dort Aufstände zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein großes Goldstück in die Hand gedrückt und mich gebeten, ihm frisches Fleisch für seine Haustiere zu besorgen.

LÖWEN-BÄNDIGER

Dem Wachmann Geld zu geben , damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatore fressen zu lassen. Mal schaun was Die dazu gelernt haben.

Wir sind das Volk!

PRIESTER

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.

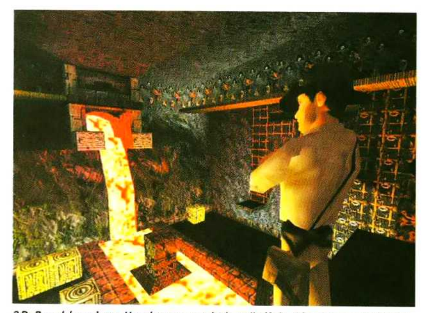
Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.

- visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
- variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
- Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
- Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende, lang anhaltende Spielfreunde.

SIERRA™

www.sierra.de

Impressions.

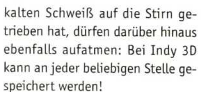


3D-Beschleuniger-Hardware macht's möglich: Ein Raum wird stimmungsvoll von mehreren Lichtquellen ausgeleuchtet, und bei der glühenden Lava wird die unerträgliche Hitze beinahe spürbar.



Indy sollte sich in dieser antiken Grabstätte nicht zu lange von der Schönheit der kunstvoll bemalten Steinsäulen gefangen nehmen lassen, denn in seinem Rücken lauert ein schußbereiter Sowjet-Soldat.

ohne Blessuren überwunden hat, bekommt vom Programm nach einer Art Highscore-System IQ-Punkte gutgeschrieben. Kommt der Spieler nun mit einem Rätsel nicht zurecht, kann er sich vom Programm Tips geben lassen und beispielsweise eine Karte aufrufen, die ihm sagt, was als nächstes zu tun ist. Für jede Benutzung dieses Hint-Systems „bezahlt" der User mit einer bestimmten Zahl an IQ-Punkten. Leidgeprüfte Spieler, denen die rudimentäre Save-Funktion in LucasArts' erstem Star Wars-Shooter immer wieder den kalten Schweiß auf die Stirn getrieben hat, dürfen darüber hinaus ebenfalls aufatmen: Bei Indy 3D kann an jeder beliebigen Stelle gespeichert werden!



Intelligenz und Bestien

Apropos IQ: Indys Widersacher sind durchweg nicht dumm, aber auch nicht alle gleichermaßen gewitzt. Während man Skorpione und Schlangen schon mit ein paar kräftigen Peitschenhieben in die Flucht schlagen kann, entpuppt sich ein Leopard als härterer Brocken. Einfache Soldaten der Roten Armee legen im „Turm von Babel" relativ berechenbare Verhaltensmuster an den Tag, aber ein durchtriebener KGB-Agent bedient sich wesentlich subtilerer Methoden, um dem amerikanischen Quertreiber eins auszuwischen. Geistig noch gewiefter sind die Endgegner, die Indy mit ein paar netten Überraschungen dann auch so richtig einheizen können.

Indys Technik

Auch in technischer Hinsicht wird Indiana Jones und der Turm von Babel so manche Ähnlichkeit mit Core Designs Tomb Raider-Abenteuern aufweisen. So macht auch LucasArts' Adventure Gebrauch von der schwebenden Verfolgerkamera, die dem Helden in der Regel über die Schulter schaut. Wie in Tomb Raider wird es einen Survey-Modus geben, mit dessen Hilfe man die Umgebung frei in Augenschein nehmen kann, ohne die Spielfigur von der Stelle zu bewegen. Man wechselt dabei in eine Art 1st-Person-Perspektive und betrachtet die Welt quasi durch die Augen von Dr. Jones. Der Held selbst präsentiert sich als dreidimensionale Spielfigur, deren Gestalt sich deutlich an den Zügen des Film-Indy Harrison Ford orientiert. Sie wird über mehr als 120 Animationen verfügen, von denen sich jede aus ca. 150 Frames zusammensetzt. Ausgangspunkt für das grafische System von Indy 3D war die Engine von Jedi Knight: Mysteries of the Sith, allerdings mit starken Modifikationen - nötig wurden diese hauptsächlich wegen der veränderten Perspektive. Ähnlich wie in Jedi Knight gestaltet sich auch das Benutzer-Interface: Indys Gesundheitszustand wird in einer kleinen Scheibe in der linken unteren Ecke des Bildschirms dargestellt. Bewegt sich der Held im Wasser, gesellt sich in der rechten unteren Ecke eine Anzeige für die verbleibende Atemluft hinzu. Als primäres Eingabegerät für Indiana Jones und der Turm von Babel dürfte die Tastatur dienen, obwohl man sich bei LucasArts offensichtlich auch mit der Praktikabilität einer Maus- und Joystick-Steuerung auseinandersetzt. Noch wenig Konkretes gibt es über den kooperativen Multiplayer-Modus zu vermelden, der in das Spiel implementiert werden soll – fest steht hingegen schon jetzt, daß nur Helden, die neben einer Peitsche auch noch eine 3D-Beschleunigerkarte ihr eigen nennen, das Rätsel um die infernalische Maschine lösen können...

Herbert Aichinger

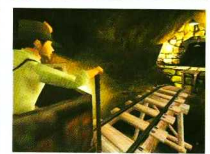
INDY UNTER TAGE

Indy ist nicht nur mit allen Wassern gewaschen, wie sein River-Rafting-Ausflug in Kasachstan zeigen wird, sondern kommt auch unterirdisch mit allen Problemen klar: Die Suche nach den Teilen der infernalischen Maschine führt den Helden auch in die berühmten Minen des Solomon im afrikanischen Kongo, wo er sich zur schnelleren Fortbewegung einer Lore bedient. Erinnerungen an LucasArts' Wildwest-Abenteuer Outlaws werden wach...









Voraussichtlich:	4P 166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectSound		
Multiplayer:	TCP/IP, LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	Dezember 1998

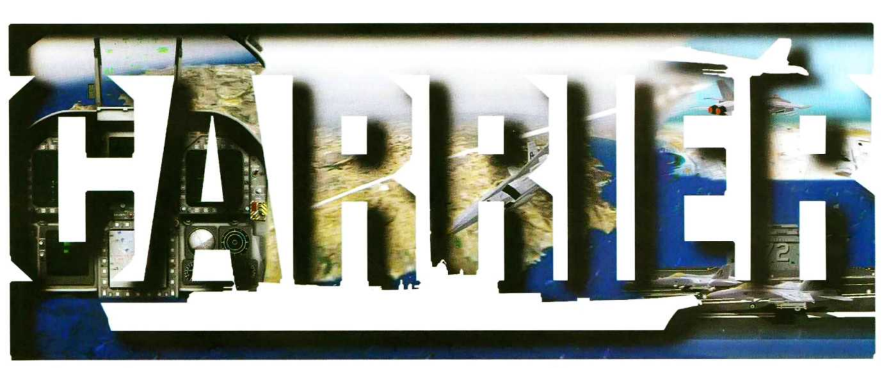
☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

AOL-Überschallforum:
"Hat Dich die US-Navy nicht als Piloten einstellen wollen? Macht nichts. Ab September gibt es iF/A-18E Carrier Strike Fighter. Mehr Realität wird man zur Zeit auf dem PC nicht finden."

PC Player 10/98:
"Lob gebührt dem TALON-Kampagnensystem: Die dynamischen Feldzüge verlaufen jedesmal völlig anders, und dank der Einzel-, Trainings- und editierbaren Einsätze ist ein hoher Wiederspielwert gewährleistet.

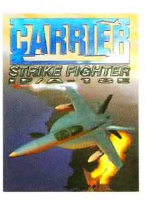
GameStar 10/98: "... ein spannender Flugsimulator ... vorbildliche Bedienung..."

Gamezone: "In puncto Realismus läßt man die Konkurrenz... weit hinter sich."



STRIKE FIGHTER
iF/A-18E

Spielbare Demo gibt's beim Händler oder auf www.imagicgames.de
oder gegen Einsendung von DM 5,– bei Interactive Magic GmbH, Stichwort "F18 Demo", Postfach 5161, 33279 Gütersloh



PC CD-ROM
Komplett in Deutsch



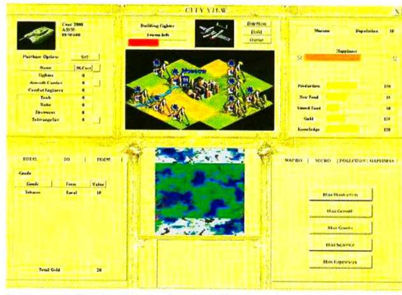
Distribution: Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.

DYNAMIC SYSTEMS
Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann
Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich





Zukunftsvisionen: Call to Power gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Zivilisation bis ins Jahr 3000 n. Chr. weiterzuentwickeln.



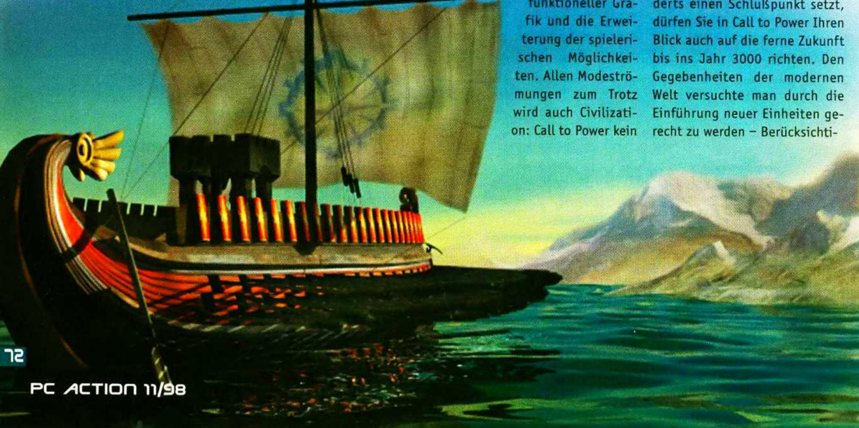
Ordnung muß sein: Die Stadtansicht hat in Call to Power gegenüber den beiden Vorgängern deutlich an Übersichtlichkeit gewonnen.

Civilization: Call to Power • Strategie

ZIVILCOURAGE

Bei Activision hat man sich viel vorgenommen: Ausgerechnet Civilization, das von vielen als das großartigste Spiel aller Zeiten betrachtet wird, wollen sie mit Call to Power noch weiter verbessern. Daß es da durchaus noch genügend Spielraum für sinnvolle Neuerungen gibt, führt das hochmotivierte Entwicklerteam gerne vor...

Eines haben alle Mitarbeiter an Activisions Call to Power zweifellos gemeinsam: den Respekt vor Sid Meiers „Ur"-Civilization. Deshalb versuchen sie auch nicht, mit ihrem Projekt in Konkurrenz zu diesem übermächtigen Vorbild zu treten, sondern vielmehr darauf aufzubauen. Im Mittelpunkt ihrer Arbeit stehen in erster Linie das Feintuning des Gameplays, die Implementierung von attraktiverer, aber dennoch funktioneller Grafik und die Erweiterung der spielerischen Möglichkeiten. Allen Modeströmungen zum Trotz wird auch Civilization: Call to Power kein Echtzeit-, sondern ein rundenbasierendes Strategiespiel sein und nicht im schicken 3D-Gewand daherkommen. Auch am Grundkonzept des Spiels hat sich wenig geändert: Wie gewohnt dürfen Sie ein Volk aus kümmerlichen Anfängen in der Steinzeit über Jahrtausende hinweg zu einer blühenden Gemeinschaft hochpäppeln – erweitert wurde hier allerdings der zeitliche Rahmen: Während Sid Meiers Civilization mit dem Ende des 20. Jahrhunderts einen Schlußpunkt setzt, dürfen Sie in Call to Power Ihren Blick auch auf die ferne Zukunft bis ins Jahr 3000 richten. Den Gegebenheiten der modernen Welt versuchte man durch die Einführung neuer Einheiten gerecht zu werden – Berücksichti-





Ein Ökoterrorist bei der Arbeit: Die Stadt eines militanten Umweltverschmutzers fällt seinem Nanovirus zum Opfer.

gung finden nun beispielsweise die Möglichkeiten, die aus der bewußten Manipulierung des Ökosystems oder der heimtückischen Sabotage von Produktionsketten entstehen. Zu den aus Civ bekannten Regierungsformen gesellen sich in Call to Power ebenfalls weitere Ausprägungen hinzu, die gegenwärtige Entwicklungen widerspiegeln: die Theokratie, die multinationale Republik, die virtuelle Demokratie und eine an umweltpolitischen Gesichtspunkten ausgerichtete Variante.

Mehr als nur Kosmetik

Sid Meiers Civilization war schon immer dafür bekannt, ein erstklassiges Spielkonzept mit eher karger Grafik zu verbinden. Auch dies soll in Activisions Call to Power anders werden: Die Spielewelt wird dort zwar wie in Civ II aus der isometrischen Perspektive dargestellt, wirkt aber allein schon wegen der liebevollen Landschaftsdetails um einiges lebendiger. Besonderen Wert legten die Entwickler auf deutliche Unterscheidungsmerkmale bei den Gebäuden der verschiedenen Zivilisationen und Zeitalter, was ebenso wie die situationsabhängig animierten 3D-Modelle der Einheiten für mehr Übersicht auf dem Spielfeld sorgt. Einer intensiven Überarbeitung wurden auch die Menü-Screens unterzogen, die jetzt in Call to Power wesentlich benutzerfreundlicher wirken und den Spieler nicht mit einer Flut an disparaten Einzelelementen erschlagen.

Studien am lebenden Objekt

Viele der Neuerungen in Call to Power gehen auf jahrelange Spielerfahrungen mit Sid Meiers Original-Civilization zurück. So verschaffte man sich ein ziemlich detailliertes Bild von Aspekten des Spiels, die noch der Überarbeitung bedurften. Man stellte beispielsweise fest, daß sich viele Spieler für den Aufbau ihrer Zivilisation ein festes Grundkonzept zurechtlegen, das sie immer wieder anwenden. Deshalb gibt es in Call to Power jetzt die Möglichkeit, Aufbaupläne zu erstellen, nach denen die einzelnen Gebäude sukzessive quasi automatisch produziert werden. Entlastet wird der Spieler auch dadurch, daß das Programm ähnlich wie Age of Empires in vielen Fällen selbständig erkennt, welche Aktion mit einem Mausklick ausgelöst werden soll. Vom Echtzeitstrategie-Genre abgeguckt hat man sich darüber hinaus die Option, für seine Einheiten Wegpunkte festzulegen. Eine herausragende Eigenschaft von Civilization wurde jedoch auch in Call to Power beibehalten: Viele Aspekte des Spiels basieren auf Script-Files, die von geübten Usern frei editiert werden können. Auf diese Weise ist es möglich, sich sein ganz individuelles Civ zurechtzuzimmern.

Herbert Aichinger

STARKE EINHEITEN



Kleriker

Gottesmänner können sich als äußerst heimtückische Waffe erweisen: Mit ihren Predigten bekehren sie Bürger eines gegnerischen Volks, die Sie dann fortan großzügig mit Geldspenden eindecken. Dadurch wird dem Widersacher eine wichtige Existenzgrundlage entzogen.



Legionär

Unter den Kampfeinheiten der Antike dürften die Legionäre am effektivsten sein. Während sie sich dem Gegner nähern, attackieren sie ihn zunächst mit dem Wurfspeer, um ihm anschließend im Nahkampf mit dem Kurzschwert den Garaus zu machen.

Ecoterrorist

Der Ökoterrorist arbeitet für Regierungen, die sich ganz dem Umweltschutz verschrieben haben. Er ist in der Lage, raffinierte Sabotage-Akte gegen Umweltsünder anderer Zivilisationen auszuhecken und mit einem sog. Nanovirus alle Gebäude einer Stadt zu vernichten.



Jurist

Krawatte und Aktenkoffer suggerieren beim Juristen Seriosität und Distinguiertheit. Trotzdem sollten Sie sich vor ihm hüten, denn er findet sehr schnell rechtliche Begründungen dafür, Ihre Produktion von einem Tag auf den anderen vollständig lahmzulegen.



Nun erstrahlt auch Civilization in einer ansprechenden Optik – die Call to Power-Grafiker haben beim Design der Einheiten sicherlich mehr als einen Blick auf Age of Empires geworfen. Hervorragend animierte Kampfsequenzen wie diese, in der ein Legionär und ein Pikenier aneinandergeraten und dabei kräftig Staub aufwirbeln, tragen erheblich zum Unterhaltungswert bei.

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer:	TCP/IP, LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision	Erscheint:	Dezember 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Dieses Kapitel spielt sich in der Nacht ab. In den meisten Gassen dominieren die Schatten.

Magierin Jazhara stößt gleich am Anfang des Spiels zur Gruppe.

Die bekannten Charaktere aus den Romanen entsprechen optisch nun endlich den Beschreibungen von Raymond E. Feist. Dies hier ist Jimmy.

Der Mauszeiger verwandelt sich über einer Spielfigur automatisch in das Auge.

Return to Krondor • Rollenspiel

ABENTEUERLICH

Die längsten Entwicklungszeiten, die aufwendigste Story, die höchsten Kosten und bestenfalls moderate Umsätze... Für die Softwarehäuser gibt es viele Gründe, keine Rollenspiele herzustellen. Return to Krondor hat beste Chancen, das Gegenteil zu beweisen, denn die populäre 3D-Grafik aus der dritten Person und die Hintergrundgeschichte aus der Feder eines Bestsellerautors sollten eine unschlagbare Kombination darstellen.

Return to Krondor hat eine ziemlich abenteuerliche Geschichte hinter sich. Das Sierra-Programmierteam Dynamix entwickelte vor vier Jahren den Vorgänger Betrayal at Krondor. Mit dem fertigen Spiel war unter anderem Raymond E. Feist, Autor der zugehörigen Romane, nicht zufrieden. Statt Dynamix sollte 7th Level einen zweiten Teil programmieren. Vor über einem Jahr kaufte Sierra 7th Level und übernahm mit Pyro Technix die Programmierer von Return to Krondor. Damit besteht weder ein programmtechnischer noch ein inhaltlicher Zusammenhang zwischen Betrayal at Antara, dem inoffiziellen Nachfolger von Sierra/Dynamix, und dem



Räuber haben den „Rainbow Parrot", eine berüchtigte Kneipe, überfallen. Williams Freundin liegt sterbend in den Trümmern.

brandneuen Return to Krondor von Sierra/Pyro Technix. Bereits optisch macht Return to Krondor einen völlig anderen Eindruck. Verschiedene Kamera-Perspektiven verfolgen das Geschehen ähnlich einem 3D-Adventure wie beispielsweise Dark Earth. Je nach Position der Charaktere wechselt die Ansicht automatisch. Falls der Spieler

mit dem angezeigten Blickwinkel nicht zufrieden ist, kann er ihn durch einen Tastendruck ändern. Für ein Rollenspiel, das mittlerweile seit fast vier Jahren in Produktion ist, besitzt Return to Krondor eine ausgesprochen gute Grafik, die den heutigen Erwartungen entspricht. Pyro Technix ist es zudem sehr viel besser gelungen, den Flair der Fantasy-Welt einzufangen und gebührend darzustellen. Raymond E. Feist selbst war in die Entwicklung stärker involviert und hat eng mit den Programmierern und Grafikern zusammengearbeitet. Das Resultat ist ein lebendiges Spiel mit phantastischer Story.

Fantasy-Epos

Return to Krondor setzt kurz nach Betrayal at Krondor an und spielt vier Jahre nach der Riftwar-Sage. Ein mächtiges Artefakt ist den Anhängern Ishaps, des höchsten Gottes, geraubt worden. Der Spieler schlüpft wieder in die Rolle mehrerer bekannter Charaktere, unter anderem Squire James alias Jimmy the Hand und William, der Sohn Pugs. Die gesamte Story unterteilt sich wie bereits gehabt in einzelne Kapitel. So können die Programmierer den nächsten Abschnitt besser planen, ohne ständig zu fürchten, daß der Spieler etwas Unvorhergesehenes versucht. Gleichzeitig fühlt sich der Spieler nicht zu sehr in seiner Handlungsfreiheit eingeschränkt und weiß genau, worin seine Aufgabe besteht. Stupides Erkunden einer Karte oder stundenlange Kämpfe mit riesige Monsterhorden gehören nicht zu Return to Krondor. Das Spiel enthält zwar zahllose kleinere Aufträge, die völlig unabhängig vom eigentlichen Ziel sind, aber der Spieler kann sich frei entscheiden, ob er solche Aufgaben annimmt und ausführt. Theoretisch könnte man sich sogar nur an die Haupthandlung halten. Die Nebenaufträge bringen jedoch zusätzliche Erfahrung und Gold ein.



Eine Zwischensequenz zeigt den Palast des Prinzen in Krondor.



Zaubersprüche sehen nicht nur gut aus und sind sehr effektiv.

Charakterentwicklung

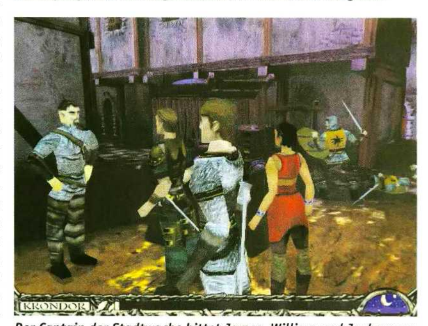
Für das Rollenspiel verwendete Pyro Technix wieder das System von Raymond E. Feist, das bereits aus Betrayal at Krondor bekannt sein dürfte. Diesmal finden in der Gruppe bis zu vier Charaktere Platz. Je nach Entwicklung der Story verläßt eine Person die Crew und stößt eventuell später wieder dazu. Erfahrungen sammelt die Gruppe durch die Lösung von Aufträgen und Kämpfe. Return to Krondor gibt die Spielercharaktere fest vor. Eine Charaktergenerierung existiert nicht. Bei jedem Stufenaufstieg entscheidet jedoch der Spieler, welche Fertigkeiten sich verbessern. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam mit der Erfahrung der Gruppe an. Ohne Nebenaufträge wären die Gegner in späteren Kapiteln zu stark, und die Gruppe würde jeden Kampf verlieren.

Strategischer Kampf

Sobald Feinde auftauchen und angreifen, wechselt Return to Krondor automatisch von Echtzeit in den rundenbasierten Modus. Je nach Initiative, Schnelligkeit und Traglast legt das Spiel die Zugreihenfolge fest. Aktionen kosten immer einen halben oder ganzen Zug. Sehr gewandte Helden können zwei- oder sogar dreimal ihre Waffe schwingen, bevor der Gegner reagieren kann. Trotz etlicher Optionen wie Kampfstil, Zaubersprüche, magische Getränke, Fernwaffen usw. ist der Kampfmodus kinderleicht und intuitiv zu bedienen. Sollten einmal alle Stricke reißen und eine Schlacht verloren gehen, muß man nicht den letzten Spielstand laden. Return to Krondor speichert automatisch vor jedem Kampf ab.



Squire James und Magierin Jazhara haben sich mit diesen drei Schurken angelegt, die alle ausgezeichnet mit dem Schwert umgehen.



Der Captain der Stadtwache bittet James, William und Jazhara um Hilfe: In der Gasse dahinter greifen Bogenschützen seine Kämpfer an.

Gut gebrüllt

Absolute Spitzenklasse erreicht Return to Krondor in den Konversationen. Per Multiple-Choice gibt der Spieler seine Fragen und Antworten. Sämtliche Sätze sind gesprochen. Im englischen Original suchten die Designer Stimmen mit passender Klangfarbe und Dialekt zu den Charakteren aus und generierten so die Illusion einer realistischen Unterhaltung. Über die deutsche Version läßt sich bislang noch keine Aussage machen, an der Übersetzung wird noch gearbeitet. Die Unmengen an Sprache und Zwischensequenzen – besondere Geschehnisse zwischen und in den Kapiteln – sind per Video in Szene gesetzt und benötigen so viel Platz, daß Return to Krondor auf zwei CDs erscheinen soll. Der momentan laufende Beta-Test dürfte noch rechtzeitig für eine pünktliche Veröffentlichung in diesem Jahr abgeschlossen sein.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, Direct3D		
Multiplayer:	Kein Mehrspieler-Modus	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Pyro Technix/Sierra	Erscheint:	Dezember 1998

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



RENT A HERO
AB NOVEMBER AUF IHREM PC!
DVD ROM
COMPACT disc CD-ROM

Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager • WiSim

NACHGET

EA macht Ernst! Für teures Geld erwarb die „Spielefabrik" ab Oktober die exklusive Bundesliga-Lizenz für die nächsten vier Jahre und schon kündigt sich der erste Titel an. Bereits im nächsten Monat soll Bundesliga 99 die Erstrunden-Niederlage des wenig ruhmvollen Vorgängers FIFA Soccer Manager egalisieren und den Sprung auf den WiSim-Meistertitel in Angriff nehmen.

Zig Popstars von den Spice Girls bis Oasis, das „Understatement" eine Rolls Royce oder die Plombenzieher aus der „Quality Street" – Exportschlager „Made in England" bereichern seit Jahren die deutsche Kulturlandschaft. Doch nicht alles, was aus England kommt, stößt bei Ur-Germanen auf ungeteilte Gegenliebe. Was für blaßgrüne Pfefferminzsoße gilt, gilt für Fußballmanager von der Insel erst recht. Selbst Programme, die jenseits des Kanals jegliche Verkaufsrekorde brechen, floppen hierzulande mit schöner Regelmäßigkeit kläglich, was – nebenbei bemerkt – ***???andeoccer Manager war ein englisches Produkt und sein Nachfolger, Bundesliga 99, ist es auch. Besteht also Anlaß zu Besorgnis? Nicht wirklich, denn EA wäre nicht EA, wenn man dort nicht aus Fehlern lernen würde. Also tat man im Vorfeld alles, um die nächste Manager-Generation den Bedürfnissen des deutschen Marktes anzupassen. Eine eigene Abteilung aus Aachen überwachte und beriet die britischen Programmierer, für den Rest soll die DFB-Lizenz sorgen, schließlich finden Fans alle Vereine bis zur Regionalliga samt Lieblingsspielern im Programm wieder.

Stets empfangsbereit

Dieses gibt sich schon auf den ersten Blick extrem nüchtern, britisch unterkühlt eben. Wo andere Genre-Atlethen mit wild animierten Icons um sich schlagen, geizt Bundesliga 99 mit jeglichem Schnickschnack: Simple, aber edle Textfenster sollen es richten, ein paar Klicks auf die richtigen Buttons, schon geht's ab zum Spiel – brutal schnörkellos, schnörkellos brutal! Dabei finden sich alle Optionen, die man von einem Fußballmanager so erwartet: Aufstellung, Taktik, Training (ohne -slager!), Transfermarkt, Sponsoren, Stadionausbau usw. Der zentrale Anlaufpunkt des Managers ist das neuartige „EA-Mail"-System. Über alle wichtigen Ereignisse Ihres Manager- und Trainer-Daseins werden Sie über eMails informiert, danach sind dann Entscheidungen gefordert. Egal ob Vertragsverhandlungen anstehen, Jugendtraining organisiert werden muß oder die Bilanz zu kippen droht, am Anfang steht die Info via Mail. Das Konzept geht sowohl für Turbo-Spieler mit Saison-Durchlaufzeiten unterhalb der Tagesgrenze als auch für gewissenhafte Mini-Lemkes, die





Purismus in Reinkultur: Über simple Schieberegler bestimmen Sie Trainingsschwerpunkte und die Taktik für das nächste Match. Hier hat die Konkurrenz mehr zu bieten.



RETEN

vor jedem Spiel sämtliche Menüs abklappern wollen, auf. Stets wissen Sie, wo es in Ihrem Verein brennt, wichtige Entwicklungen können so nicht verschlafen werden.

Ohh, wie ist das schön...

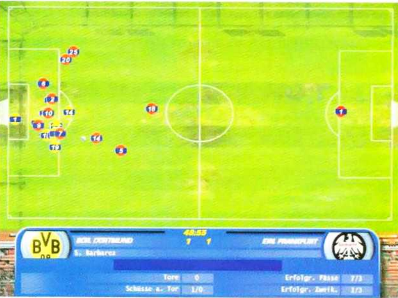
Bundesliga 99 versteht sich als Fußballmanager der zweiten Generation. Bei der Spieldarstellung setzt man auf eine in Echtzeit berechnete Simulation des Geschehens zugunsten vorgefertigter Spielszenen. Mit Hilfe der abgespeckten FIFA-Engine können Sie genau verfolgen, welcher Ihrer Recken sich im Zweikampf durchzusetzen vermag oder Fehlpässe am laufenden Band produziert. Das schafft Transparenz und erhöht die Identifikation mit dem eigenen Team, tatsächlich sah das Spielgeschehen im Managergenre nie zuvor so gut aus. In unserer Vorschau-Beta wirkten diverse Spielzüge allerdings noch leicht holprig, gepflegter Kombinationsfußball konnte nur selten beobachtet werden. Tore entstanden fast ausschließlich nach Standardsituationen oder Weitschüssen. Wenn Sie auf Ihrem Monitor wider Erwarten doch nicht jeden Grashalm der vereinsinternen Originalarena zählen möchten, können Sie auch auf eine Vogelperspektive umschalten, bei der die Spieler als lustig auf- und abhüpfende Punkte dargestellt werden. Das beschleunigt den Spielablauf zwar etwas, eine grundsätzliche Regulierung der Spielgeschwindigkeit ist aber bisher nicht möglich, vielleicht ändert sich das bis zur Verkaufsversion aber noch. Immerhin können Sie mit Hilfe des Trainermenüs jederzeit in das laufende Spiel eingreifen. Dann lassen sich nicht nur Auswechslungen, sondern auch taktische Änderungen vornehmen. Individuelle Anweisungen an einzelne Kicker sollen dafür Sorge tragen, daß endlich auch von den Außenpositionen geflankt wird oder daß sich der Libero auch einmal in der gegnerischen Hälfte blicken läßt. Während des Spiels werden Sie übrigens mit mehr oder weniger fachdienlichen Kommentaren von ZDF-Mann Wolf Dieter Poschmann versorgt, die Grafik-Engine hakte jedoch noch etwas bei einigen Ladevorgängen der „flinken" Zunge.

Wissen ist Macht

Schon jetzt läßt sich absehen, daß Bundesliga 99 im Vergleich zum Vorgänger einem Quantensprung gleichkommt. Da tatsächlich jeder Paß, jeder Ballkontakt und jeder gelaufene Meter der Spieler festgehalten wird, sind auch die Statistien entsprechend gehaltvoll. Sie wollen wissen, wie oft Herr Elber in der letzten Saison auf das Tor gedroschen hat oder wie oft Herr Möller sich eine Auszeit gegönnt hat? Kein Problem: Dank zuschaltbarer Filterfunktionen bekommen Sie die Informationen in Sekundenschnelle. Gleiches gilt natürlich auch für die finaziellen Berechnungen, die so erschreckend durchschaubar werden. Beseitigt EA bis zum nächsten Monat noch die kleinen Holprigkeiten, bahnt sich ein packender Kampf um die Tabellenspitze der Fußballmanager an. Die Jagdsaison auf Anstoss 2 ist eröffnet, dank Kurt und Bundesliga 99 zeigt sich die Konkurrenz gut gerüstet.

Christian Bigge





Die selbe Situation unterschiedlich dargestellt. Dank der FIFA-Grafik-Engine glänzt die Simulationsansicht durch feine Animationen und Stadion-Atmosphäre. Die Vogelperspektive bietet mehr Übersicht und Zusatzinformationen zum ballführenden Spieler.



Nüchterne Optik, aber intuitive Bedienung. Nach spätestens drei Klicks befinden Sie sich in jedem gewünschten Untermenü.



Stefan Klos streckt sich vergeblich, Güntensperger schießt zum 1:1-Ausgleich für den Aufsteiger aus Frankfurt ein.

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectSound, QSound		
Multiplayer:	Nicht geplant	Sprache:	deutsch
Hersteller:	EA Sports UK	Erscheint:	22. Oktober 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Kurt • WiSim

AUFSTEIGER

Was kommt heraus, wenn man die Bundesliga Manager-Veteranen Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier in einen Topf wirft und gut umrührt? Richtig, ein Fußballmanager der neu gegründeten Spieleschmiede Heart-Line. Bei dieser Ansammlung von Genreprominenz ist klar, daß es sich bei Kurt nicht einfach um irgendeinen Fußballmanager handeln kann. Beginnend mit dieser Ausgabe wollen wir für Sie mit einer kleinen Serie den Köpfen, Features und Programmroutinen auf den Zahn fühlen.

Sind Ihre Spieler nach langen Sprints erschöpft, schleichen sie nur noch über den Platz. Die Kuchengrafik zeigt an, wie lange sie noch zur Regeneration benötigen.

Vergessen Sie alles, was Sie bisher über Fußballmanager zu wissen glaubten, Kurt ist anders, weil... Nein, vergessen Sie es doch nicht, denn Kurt bietet natürlich alle bekannten und liebgewonnenen Features, die Sie im Genre so kennen. Dazu gehören etwa Training, Taktik, Trainingslager, Transfermarkt, Sponsoren, Stadionausbau – die Liste ließe sich fortführen, aber das wissen Sie ja bereits. Trotzdem unterscheidet sich dieser Fußballmanager allein schon vom Ansatz her von allen momentan erhältlichen Konkurrenten. Erstens ließ Heart-Line sämtlichen „nichtfußballerischen" Schnickschnack weg, Preise für die Currywurst im Stadionsektor B-12 müssen Sie also hier nicht festlegen. Zweitens dreht sich hier wieder alles um die Spiele selbst, schließlich schauen Sie sich auch lieber die Spiele am Samstag an, anstatt die ganze Woche lang das Training zu beobachten, oder?

Geschmacksache! Maskottchen Kurt soll zur neuen Manager-Referenz verhelfen.

Rechenkünstler

Damit wir uns nicht falsch verstehen, Ihr weises Management unter der Woche ist natürlich die Grundlage für ein erfreuliches Kickererlebnis am Spieltag, dennoch können Sie selbst während des Spiels noch aktiv eingreifen. Kurt reibt Ihnen nämlich nicht vorgefertigte Torszenen unter die Nase, sondern berechnet alle Spiele in Echtzeit, also quasi live. Ähh, eigentlich werden gar nicht die Spiele berechnet, sondern eher die Aktionen der Spieler – und zwar die von etwa 8.000 Akteuren in über 400 Vereinen mit rund 430.000 Eigenschaftswerten. Puh! Sie sagen, das geht gar nicht! Doch, Kurt liefert Ihnen nämlich den Beweis.



Grafisch fühlt man sich bei der Spieldarstellung in selige Amiga-Zeiten mit Sensible Soccer zurückversetzt, dafür wird hier „echter" Fußball gezeigt. Grätschen, Kopfbälle, Flankenwechsel, Paraden und Jubelszenen – alles bekommen Sie hier geboten.

Besser als Sat 1?

O.k., nehmen wir an, Sie werden gerade Zeuge der Partie Bayer gegen Dortmund, die in schnuckeliger 3D-Optik Marke Kick Off oder Sensible Soccer vor Ihnen abläuft. Sie sehen mit eigenen Augen, wie „Effenbarg" (Original-Namen gibt's nur per Editor) das Spiel in die Hand nimmt und fast alle Aktionen über ihn laufen. Der Kerl bereitet zwei Bayern-Tore vor und schießt eines selbst durch Elfmeter. Rufen Sie nun während des Spiels die Statistik zu Effe auf, werden Sie feststellen, daß er viele Ballkontakte hatte, sich kaum Fehlpässe leistete, vielleicht vier Schüsse auf das Dortmuder Gehäuse abgab und ein enormes

DIE MACHER VON KURT (1): ANDREAS NIEDERMEIER

PC ACTION Kannst Du uns kurz etwas zu Dir und Deinem Werdegang in der Spielebranche erzählen?

Andreas: *Ich habe vor fast einen Jahrzehnt mein erstes Textadventure programmiert. Der Name des Spiels war „Das Stundenglas". Das Projekt hat sehr viel Spaß gemacht und war mein Einstieg in die Branche. Weiter ging's dann ziemlich kontinuierlich mit „Die Kathedrale" und „Hexuma". Danach gönnte ich mir erstmal eine schöpferische Pause auf einen Karibikinsel. Wieder zurück habe ich als freier Mitarbeiter für Software 2000 an mehreren Projekten und Konvertierungen für den PC gearbeitet, darunter an den Titeln „Jonathan", „Kolumbus" und „Death or Glory". Zusammen mit dem Werner habe ich dann schließlich den BM 97 angepackt.*



Andreas Niedermeier ist neben Werner Krahe und Jens Onnen einer der Geschäftsführer von Heart-Line.

PC ACTION Wieso habt Ihr Euch dann von Software 2000 gelöst und Heart-Line gegründet?

Andreas: *Letztendlich wollten wir wohl einfach neue Horizonte gewinnen, Raum haben, unsere eigenen Ideen und Konzepte umzusetzen. Man könnte wohl sagen, daß es uns bei Software 2000 einfach zu eng geworden ist, dieses Freiheitsstreben gipfelte dann in Heart-Line.*

PC ACTION Was ist denn nun Dein spezieller Beitrag zu Kurt?

Andreas: *Genau kann man die Aufgaben sowieso nicht trennen, da wir alle drei im Prinzip an allen Bereichen im Programm arbeiten. Im Speziellen fällt in meinen Aufgabenbereich die Grafikengine, die Ansteuerung von DirectX sowie das Aufarbeiten der Animationen. Die werden z.B. so vorbereitet, daß Werner mit wenigen Steuerbefehlen die Fußballspieler laufen lassen kann. Außerdem kümmere ich mich um die Gerätesteuerungen (Maus, Modem, Tastatur, usw.) und um die Ressourcenverwaltung. Das Design zu Kurt stammt von Werner und Jens.*

PC ACTION Wenn Du Dich auf ein Feature beschränken müßtest, was ist das hervorstechendste Merkmal von Kurt?

Andreas: *Naja, daß man mit unserer Simulation eben richtigen Fußball geboten bekommt, der auch so aussieht und wirklich auf ehrlichen Berechnungen beruht. Bei Kurt stehen der Spielspaß und die Dauermotivation wirklich ganz vorn, das wollen wir auch tranportieren.*

PC ACTION Welche aktuellen Fußballmanager siehst Du denn persönlich als Konkurrenz und welche kommenden werden das Genre prägen?

Andreas: *Also ich fang' mal lieber von hinten an. Der kommende Fußballmanager soll natürlich Kurt werden. Wir wollen auf alle Fälle, daß Kurt zu einem Referenzspiel wird, sowohl in der Sparte wie auch im ganzen Genre, wie es die Bundesliga Manager-Serie ja auch lange Zeit war. Die alten Manager von Software 2000 hatten ja unbestritten eine sehr gute Qualität. Ich persönlich kann mich zum Beispiel mit den ganzen englischen Titeln nicht anfreunden, die sind mir einfach zu nüchtern, zu kalt. Unbestritten ist auch der Ascaron Manager (Anstoss 2, die Red.) ein sehr gutes Programm, aber es hat nicht den Ansatz, den ich mir vorstellen würde.*

PC ACTION Das läßt ja viel erhoffen. Wann dürfen wir denn mit Kurt in den Regalen rechnen?

Andreas: *Mit Sicherheit im Januar. Bis dahin gibt's ständig aktualisierte Infos auf unserer Webseite* **www. heart-line.de.**

Genau, und in **PC ACTION**. Danke für das Interview!



So eine Arena im Dauerbetrieb nutzt sich auch ab. An den grünen Zustandsbalken erkennen Sie, ob es einer Renovierung bedarf. Hier bauen Sie Ihren Fußballtempel auch aus.

Laufpensum absolvierte. Sprich: Auch statistisch ist er der Star des Spiel, die nackten Zahlen belegen das, was Sie zeitgleich mit eigenen Augen sehen. Wie hätte Kurt das erahnen können, wenn die Berechnungen nicht tatsächlich stimmen würden? Eben! Sie sind neugierig geworden? Gut, denn Kurt hat noch viel mehr zu bieten, wie Sie in der nächsten Ausgabe erfahren werden.

Christian Bigge



Der Platz reicht nicht, um alle Icons des wichtigsten Kurt-Menüs zu erklären. Eine Hilfefunktion mit eingeblendeten Textfenstern sorgt aber für eine schnelle Lernkurve. Nach ein paar Spieltagen beherrschen Sie Kurt im Schlaf.

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Multiplayer:	4 Sp./ PC u. Internet gepl. — Sprache: deutsch
Hersteller:	Heart-Line — Erscheint: Januar 1999

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft











MOTIV 1
1,18M X 1,68M



MOTIV 2
2,36M X 0,84M

FÜR NIX UND WIEDER



Das Probe-Abo PC ACTION: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!



Wer jetzt **PC ACTION** im Abo testet, erhält eines der abgebildeten **Lara Croft-Originalplakate** als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

[ ] Ja, ich möchte PC ACTION mit CD-ROM eine Ausgabe lang testen!
[ ] Ja, ich möchte PC ACTION PLUS eine Ausgabe lang testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes Original-Lara Croft-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

[ ] **Motiv 1 (Sitzende Lara), Art.-Nr 1174 oder**
[ ] **Motiv 2 (Liegende Lara), Art.-Nr 1175**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte das gewünschte Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

3420

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax.: 0180 / 5959513
email: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzbrger

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Christian Sauerteig (Assistenz)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer, Bernd Holtmann (Assistenz)

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Redaktion Spieletips
Florian Weidhase

Freie Mitarbeiter Spieletips
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Andreas Krumme (ak), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hans-georg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiter
Martin Reimann

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Titel:
© LucasArts
Bei einem Teil der Auflage:
© COMPUTEC MEDIA AG
(Foto: Harald Loos, Model: Misty Louwagie)

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA Services GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-100
Telefax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung V.i.S.d.P.)

Anzeigedisposition
Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
Susanne Szameitat

Anzeigenassistenz
Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-100
Telefax: 0911 / 2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung)
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
PC Action kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 (Ausland DM 118,80), zusätzlich mit Vollversion DM 168,-(Ausland DM 192,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 780
PC-Action Plus ÖS 1.308

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebszeichen zugeteilt:

	PC Action CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0946-6290	1433-6561	1432-4466
VKZ	B 41045	B 43249	B 41910

Die PC Action 12/98 erscheint am 18. November 1998

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1998 144.024 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: ANNO 1602



Christian M.:
Genauso soll eine Add-On-CD aussehen. Fettes Szenarien- und Kampagnen-Futter sowie ein saftiger Schwierigkeitsgrad machen jedem WiSim-Fan richtig Laune. Mit dem einfach zu bedienenden Editor stehen Anno-Jüngern ohnehin goldene Zeiten bevor. Bald wird es im Internet und auf Cover-CDs vor neuen Karten nur so wimmeln.



Christian B.:
Zum ersten Mal hat es eine Mission-CD zum Test des Monats gebracht – das sagt doch schon alles. Sunflowers hat den Nerv getroffen und seinen Erweiterungs-Silberling genau für diejenigen designt, die man wohl als Hardcore-Anno-Fans bezeichnen muß. Der saftige Schwierigkeitsgrad sorgt für wochenlangen Spielspaß.



Alex:
Die neuen Missionen haben es in sich und der alte Spielspaß stellt sich sofort wieder ein. Etwas mehr hätte es aber schon sein dürfen. Abgesehen von der Wassermühle und den Verbesserungen der Steuerung fehlt es mir an neuen Spielinhalten. Sehr lobenswert ist hingegen der Editor.



Herbert:
Jubel unter den „Bauernmanagern": Die Nachschub-CD, die Sunflowers auf die Beine gestellt hat, kann sich wirklich sehen lassen! Die Entwickler verzichteten dabei auf den „Neue Einheiten"-Overkill und konzentrierten sich auf die Elemente, die dem Spielspaß wirklich zuträglich sind.

Harald:
Früher war alles anders. Seinerzeit mußten holde Jungfrauen noch glibbrigen Fröschen einen Schmatz auf die warzige Wange drücken, um einen Prinzen frei Haus zu bekommen. Heutzutage werden einem solche Adelsherren per Add-On-Silberling geliefert. Man mag zu den Barden aus Ostdeutschland und ihrem Auftritt in der Spielebranche stehen, wie man will – die Zusatz-CD zu Anno 1602 bietet wieder eine unterhaltsame Herausforderung. Wer nicht gerade erwartet, mit neuen Optionen überschüttet zu werden, darf dank der knackigen Szenarien und des Editors bedenkenlos zugreifen.

Anno 1602 Zusatz-CD • WiSim/Strategie

ANBAUGEBIET

Das Kontor und die Werft werden durch Türme geschützt und bieten eigenen Schiffen Schutz.

Die Förster sorgen für frischen Holznachschub.

Zuckerrohrplantagen liefern den Rohstoff für die Rumbrennerei.

Werkzeugbau: Die Eisenschmelze liefert das Eisen für die Werkzeugschmieden.

Steinmetze schlagen im Steinbruch (verdeckt) Ziegel aus dem Berg.

Hier wird Tabak angebaut und zu Rauchwaren weiterverarbeitet.



Burg und Anlegestelle. Im Schutz von Wachtürmen werden die Truppen in Schiffe verladen.

Die Rüstungsbetriebe produzieren Waffen für die Armee.

Die Wassermühlen verarbeiten das Korn der Bauern zu Mehl, das dann in der Bäckerei zu Brot gemacht wird.

Die Rinderfarmen versorgen den Metzger mit Frischfleisch.

„Neue Inseln, neue Abenteuer" lautet der Untertitel für eine der am längsten erhofften Mission-CDs überhaupt. Vom Überraschungshit Anno 1602 wurden bis dato über 300.000 Exemplare verkauft und Sunflowers enttäuscht seine Kunden nicht. Der Zusatz-Silberling kredenzt Ihnen 31 neue Szenarien, mehr als 300 neue Inseln und einen Szenario-Editor. Was sich sonst noch getan hat, verrät Ihnen unser Megatest.

Die harten Tatsachen vorweg: Um die Zusatz-CD genießen zu können, benötigen Sie die Vollversion von Anno 1602. Das war's aber auch schon – erfüllen Sie diese Voraussetzung, herrscht eitel Sonnenschein auf den „neuen Inseln", denn am eigentlichen Spielprinzip hat Sunflowers zum Glück nicht herumgebastelt. Nach wie vor gilt es, mit Ihrer kleinen Galeone voller Werkzeuge, Holz und Nahrungsmittel an neue Ufer anzulanden und alsbald „blühende Landschaften" aus dem Boden zu stampfen. Ein paar Holzfäller, Steinmetze, Webstuben, Gewürzfarmen und etwa fünf Spielstunden später sollen aus Ihren anfangs anspruchslosen Pionieren großkopferte Aristokraten geworden sein. Mit dem aus Steuereinnahmen und Handel gewonnenen Moneten können dann

PC ACTION PRÜFSTAND

PRO & CONTRA

+ 20 Szenarien + 9 Einzelszenarien sorgen für reichlich neuen „Stoff"
+ Spielprinzip nach wie vor brillant
+ Editor für unendlichen Nachschub
+ Stärkerer Einfluß der Diplomatie auf das Gegnerverhalten
+ Fairer Preis

- Kampfmodus nach wie vor rudimentär
- Keine neuen Landschaftssets

LEISTUNGSMERKMALE

Für die höchste Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten empfehlen wir einen P 200 mit 32 MB RAM und die Vollinstallation. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, können Sie streßfrei und ohne Nachladezeiten zu Werke gehen, das Scrolling verläuft butterweich. 3D-Karten werden auch von der Anno-Mission-CD nicht unterstützt.

INSTALLATION

Die Mission-CD erfordert das installierte Hauptprogramm auf der Festplatte (28-53 MB) und kopiert sich in das selbe Verzeichnis. Je nachdem, ob Sie die sechs Musikstücke mit auf die Festplatte kopieren wollen oder nicht, benötigen Sie zusätzlich zwischen 68 und 384 MB.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x-CD-ROM:
Kleine Zusatzinstallation (68 MB): *Erträglich*
Maximale Zusatzinstallation (384MB): *Sehr gut*

STEUERUNG

Durch das Tutorial der Vollversion werden Sie Schritt für Schritt in die Icon-Bedienung des Spiels eingeführt, die nach wie vor intuitiv mit der Maus geschieht. Neu ist die Belegung der „M"-Taste. Mit diesem Hotkey wird die Spielerfarbe über jedem Soldaten eingeblendet, was z. B. das Auffinden der Einheiten in Waldgebieten erleichtert.

GRAFIK

Die vielseitige Anno 1602-Grafik der Mission-CD unterscheidet sich nicht von der des Hauptprogramms, zählt aber immer noch zur Referenzklasse im Genre. Insbesondere die vielen Wusel-Animationen innerhalb der Siedlungen erzeugen eine einzigartige Atmosphäre und regen einfach nur zum Zuschauen an. Um eine gute Spielübersicht zu gewährleisten, sollten Sie zumindest die Auflösung 800x600 wählen.

1024x768





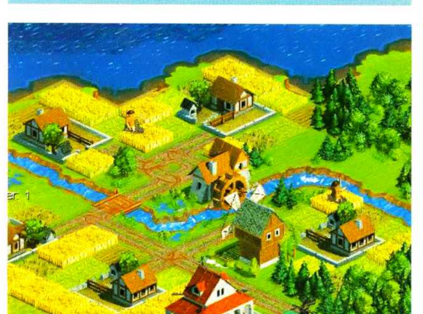


Na, das sieht doch gut aus: Das neue Hauptmenü samt der zusätzlichen Kampagnen und Szenarien. Etliche Stunden Spielspaß hält die Anno-Zusatz-CD für Sie bereit.

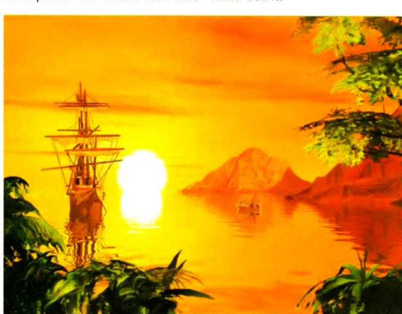
weitere Inselwelten erschlossen werden und das Ganze beginnt von vorne. Okay, das war der Schnelldurchgang, aber das Spielprinzip von Anno 1602 (Test in Ausgabe 6/98) kennen Sie doch inzwischen, oder? Wenn nicht, dann haben Sie sowieso schleunigst etwas nachzuholen, handelt es sich doch hierbei schließlich um die Referenz im Genre Aufbau-Strategie.

Es gibt viel zu tun...

Die Zusatz-CD richtet sich demnach auch eher an alte Siedlungs-Veteranen, denn die sechs Kampagnen mit 20 Einzelszenarien, neun weitere Einzelszenarien und die beiden Prinzen-Levels (vgl. Extrakasten) sind jeweils im höchsten Schwierigkeitsgrad konzipiert. Sie haben sich mit stinkreichen Monopolisten, bis an die Zähne bewaffneten Piraten oder z. B. mit extrem kleinen Mini-Inseln herumzuplagen, was sowohl eine gute Strategie als auch den sicheren Umgang mit den zahlreichen und notwendigen Handelsketten voraussetzt. Genau das richtige also für frostige Herbstabende, denn für jedes einzelne Szenario darf ein Durchschnittsspieler mindestens so an die vier Spielstunden veranschlagen. Haben Sie sich erst einmal über 100 Stunden mit dem Silberling vergnügt, muß noch lange nicht Schluß sein: Der Szenario-Editor (ab Seite 90!), mit dem sich sowohl Einzel- als auch Mehrspieler-Missionen erstellen lassen, läßt keine Wünsche offen und stillt damit auch die größte Anno-Sucht.



Die legendäre Wassermühle. Durch sie können Sie etwas Platz sparen, ansonsten funktioniert sie genauso wie die normale Getreidemühle.



Der Sonne entgegen. Dank der schwierigen Szenarien spielt sich die Zusatz-CD weniger idyllisch, sondern beherbergt viel „harte Arbeit".

Wasser auf die Mühlen

Zugegeben, optional hat sich mit der Zusatz-CD wenig getan, die Verbesserungen gegenüber dem Hauptspiel sind allenfalls in Details zu entdecken. So wurde nun endlich die schon im ersten Teil versprochene Wassermühle eingebaut, tatsächlich das einzige neue Gebäude weit und breit. Die neue Mühle können Sie anstelle der Getreidemühle bauen, funktional sind beide Gebäude absolut identisch. Als neues Zufallsereignis hat sich Sunflowers den Vulkanausbruch ausgedacht, ein wahrhaft vernichtendes Spektakel, das besonders hübsch in Szene gesetzt wurde. Hardcore-Spieler, die tatsächlich alle Kampagnen-Levels durchgespielt haben, bekommen eine neue Video-Endsequenz zu sehen – eine echte Belohnung für geleistete Heldentaten. Müssen Sie den Verlust eines geliebten Schiffes - etwa durch Piratenbeschuß - beklagen, schwimmen nun Trümmerteile auf dem Wasser. Klicken Sie diese an, offenbart sich das ganze Ausmaß Ihres Verlustes – ein schwacher Trost.

Im dunklen Walde

Die ohnehin schon sehr komfortable Mausbedienung wurde in einigen Punkten nachgebessert. Spieler, die sich bisher darüber geärgert haben, daß vereinzelte Soldaten im dichten Wald einfach verloren gehen, dürfen nun aufatmen. Durch einen Druck auf die



VERGLEICH

Stehen Sie auf Echtzeitkampf, kommen Sie an Microsofts Age Of Empires nicht vorbei, das ebenfalls in diesem Monat durch eine exzellente Mission-CD aufgewertet wurde. Alle Aufbau-Fans haben die Qual der Wahl zwischen Anno, Caesar und den Siedlern, wobei letztere vom Funktionsumfang her augenblicklich den Anschluß etwas verpaßt haben, aber schon bald „Nachwuchs" bekommen.

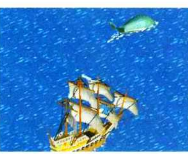
Age Of Empires 89%
Anno 1602 + Mission-CD 88%
Caesar III 85%
Die Siedler 2 (abgewertet) ..82%



Mit dem Editor können Sie auch Eingeborenendörfer erstellen.



Nach wie vor werden Sie durch Videos über Ereignisse unterrichtet.



Neu: Auf dem Wasser tummeln sich animierte Meeresbewohner.

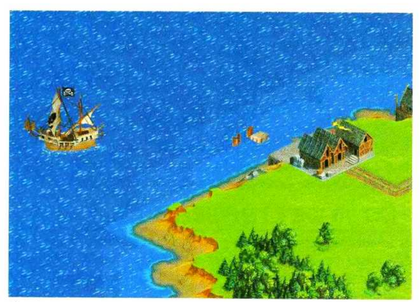
DIE MISSION-CD IM WETTBEWERB

Vom dritten Teil der Siedler ist noch keine testfähige Version in Sicht, dafür schlägt Caesar III von Impressions (vgl. S. 98ff.) voll in die Anno-Kerbe. Wir haben für Sie Spielumfang, Daten und Besonderheiten der Konkurrenten unter die Lupe genommen.

Kategorien	Anno 1602 Mission-CD	Caesar III
Technik:		
Auflösungen:		
640x480	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja
Farbtiefe	8 Bit (256 Farben)	24 Bit (16,7 Mio. Farben)
3D-Karten-Unterstützung	Nein	Nein
Spielansicht	Isometrisch, vierfach drehbar	Isometrisch, vierfach drehbar
Zwischensequenzen	ca. 150 (kurz)	ca. 40 (kurz)
Zoomstufen	3	Keine
Landschaftstypen	1 + Prinzen-Szenarien	3
Kleine Übersichtskarte	Ja	Ja
Mehrspieler-Modus	Ja, vier Spieler Netzwerk	Nein
Missions-Editor	Ja (Multiplayer + Einzelspieler)	Nein
Soundtrack	ca. 1 Stunde (WAV)	ca . 1/2 Stunde (WAV)
Qualität Musik	Gut	Gut
Eingabegeräte	Maus	Maus
Steuerung	Gut	Gut, komplex
Tutorial	Ja, 5 Missionen	Ja, 2 Missionen
Spielgeschwindigkeiten	4	9
Spielfeatures:		
Kampagnen	6 neue Kampagnen mit 20 Szenarien + 9 Einzelszenarien	1 Kampagne mit 14 Szenarien
Sonstige Spielmodi	Endlosspiel	9 Zusatzstädte für Endlosspiel
Gebäudetypen	ca. 60	ca. 45
Bergbau	Ja	Ja
Landwirtschaft	Ja	Ja
Warenhandel	Ja	Ja
Anzahl der Produkte	23	15
Anzahl der Zwischenprodukte	9	6
Stilllegen von Betrieben	Ja	Ja, gesamte Wirtschaftszweige
Bauvoraussetzungen	4, Holz, Steine, Werkzeuge, Geld	1, Geld
Einnahmequellen	Steuern, Handel, Schätze	Steuern, Handel
Handelsrouten	Ja	Ja
Handelspartner	Max. 4	Max. 2
Statistiken	Wenige	Sehr viele
Warnfunktion bei Fehlentwicklung	Ja	Ja
Diplomatie	Ja	Nur mit Rom
Kämpfe	Ja, Echtzeit	Ja, Echtzeit
Verteidigungsanlagen	Ja, Mauern, Türme	Ja, Mauern, Türme
Kampfeinheiten	5	3
Seeschlachten	Ja	Nein
Besonderheiten:		
Gebäude beeinflussen sich gegenseitig	Nein	Ja
Gesellschaftsschichten	5	10
Wasserversorgung	Nein	Ja
Berater	Nein	Ja, 11
Schwierigkeitsgrad	4 im Endlosspiel, schwer sind die neuen Szenarien	Schwer bis hart
Lernkurve	Gleichmäßig	Sehr steil
Komplexität	Mittel bis komplex, ansteigend	Enorm, von Anfang an sehr komplex

Spielschwerpunkt

Anno 1602 setzt viel stärker auf Produktion und Handel mit Gütern. Die meiste Zeit ist der Spieler damit beschäftigt, die benötigten Waren herzustellen und zu transportieren. Bei Caesar III hingegen muß der Rubel rollen. Gebäude werden fast ausschließlich gekauft, ohne daß der Spieler für die nötigen Baumaterialien zu sorgen hat. Als Gouverneur Roms sind Sie viel mehr mit der Regulierung der etlichen Einflußfaktoren beschäftigt, um Ihre Stadt zu Stärke und Wohlstand zu führen. Anno 1602 ist hier geradliniger, meistens können Probleme schnell und ohne zu viel Aufwand beseitigt werden. Selbst falsch geplante Siedlungen können hier mit etwas Geschick „repariert" werden, bei Caesar III hilft meist nur noch der Neustart des Szenarios.



Ein Piratenschiff hat soeben eines Ihrer Handelsschiffe versenkt. Ein Doppelklick auf die Trümmer verrät Ihnen, was Sie soeben verloren haben.



Oh Schreck, oh Graus! Ein Vulkanausbruch vernichtet alle Gebäude im Umkreis. Das neue Zufallsereignis gehört zu den gravierendsten Anno-Katastrophen.



KOMMENTAR

» Oho, da werden die Herbstnächte aber kurz werden. Nicht genug, daß die Add-On-CD eine Menge neuer Szenarien und Kampagnen bietet, nein, dank des Editors droht der Nachschub jetzt auch nicht mehr abzureißen. Schade finde ich trotzdem, daß es mit der Wassermühle nur ein neues Gebäude gibt. Etwas mehr hätte es für das Bau- und Forschungs-Faible der WiSim-Gemeinde schon sein können. Das nette Gimmick „Prinzen-Auftritt" ist sicherlich Geschmackssache – ich frage mich allerdings, ob wir dann auch Reinhard „Über den Wolken" May bald einmal in einer Flugsimulation erleben dürfen. «



KOMMENTAR

» „Neue Inseln, neue Abenteuer" steigert die Faszination von Anno 1602 um mindestens einen Level. Das wird nicht nur durch die allesamt anspruchsvollen Szenarien erreicht, sondern auch durch den Editor, mit dessen Hilfe Sie ab sofort eigentlich gar nicht mehr aufhören müssen zu spielen. Zu einem fairen Preis bekommen Anno-Liebhaber gleich wochenweise neue Herausforderungen geboten. Kritik gibt's dennoch: Als Fan hätte ich mir einen verbesserten Echtzeitkampf und ein paar Insel-Layouts mit neuer Optik gewünscht, aber Anno „1703" kommt bestimmt, wer würde daran zweifeln. «



DER PRINZEN-AUFTRITT



V.l.n.r.: Tobias Künzel, Henri Schmidt, Jens Sembdner

Wer's mag, soll damit glücklich werden: Als Gimmick befinden sich zwei Szenarien auf der CD, in denen sich die Popgruppe „Die Prinzen" selbst verwirklichten. Für ein Einzelspieler- und ein Mehrspieler-Szenario stehen die fünf Musiker dabei Pate für die fünf Anno-Bevölkerungsgruppen und tauchen bei jedem Stufenaufstieg und in einigen Videos im Spiel auf. Die Troubadoure ließen es sich nicht nehmen, einen eigenen Anno-Song einzuspielen und gesungene Kommentare zur Spielerleistung zu intonieren.

Taste „M" wird über allen Einheiten ein Balken in Spielerfarbe eingeblendet, verlorene Schäfchen können so wieder eingesammelt werden. Ein kleiner Positionsrahmen auf der Übersichtskarte zeigt nun immer den gerade aktiven Bildausschnitt, was die Navigation innerhalb der riesigen Inselwelten vereinfacht. Gut so! Ebenfalls besser gelöst: Durch einen Doppelklick auf das Handelskontor offenbart dieses nun sofort den aktuellen Warenbestand der betreffenden Siedlung. Handelsgüter können so etwas schneller zum Verkauf freigegeben oder eingekauft werden. Das war's dann aber auch schon in puncto Neuerungen, mehr gibt's nicht. Verstehen Sie die Zusatz-CD als sinnvolle Ergänzung des Hauptprogramms, lohnt sich die Anschaffung aber allemal. Selten zuvor gab's so viele neue Missionen fürs Geld.

Christian Bigge



Optisches Feedback: Versorgen Sie Ihre Bürger mit den geforderten Waren, danken diese es Ihnen mit Stufenaufstieg und Steuermehreinnahmen.

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	560 MB/68-384 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Sunflowers/Infogrames	Veröffentlichung:	Anfang Nov.

Grafik: 84% Sound: 84% Genre: Aufbau-Strategie

88% Einzelspiel

89% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Pflichtkauf für Besitzer der Vollversion** «

DER SZENARIO-EDITOR

Nicht genug damit, daß Sunflowers Ihnen eine ganze Menge neuer Kampagnen und Szenarien bietet: Herzstück der Erweiterungs-CD ist der Objekt-orientierte Editor, mit dem Sie unendlich viele neue Ein- und Mehrspieler-Missionen schaffen und mit anderen Spielern austauschen können. Exemplarisch stellen wir Ihnen hier die Vorgehensweise für die Erstellung eines Einspieler-Szenarios mit einem Computergegner und definiertem Spielziel vor. Haben Sie den Editor gestartet, finden Sie eine leere Wasserfläche und das Erstellungsmenü vor. Dies ist das zentrale Menü, von dem aus Sie Ihre neue Welt definieren und dann weiter ausbauen. Hier bestimmen Sie erst einmal die Anzahl der menschlichen Mitspieler. In unserem Fall ist es nur einer, der das rote Wappen zugewiesen bekommt. Alle nachfolgenen Aktionen beziehen sich nur auf das rote Wappen. Um den Computerspieler einzusetzen, wählen Sie eine andere Farbe und bauen Sie wie nachfolgend beschrieben eine Ansiedlung auf.



1. Inselbau und Vegetationsformen



Über die gesamte Karte verteilen Sie unterschiedlich große Inseln. Achten Sie dabei auf ausreichend Landmasse, deren Formen Sie über einen Schieberegler verändern können. Inseln nördlich des Äquators weisen Sie eine Mischvegetation zu, südlich davon lassen Sie tropische Pflanzen wachsen.

2. Ressourcen festlegen



Im gleichen Bildschirm legen Sie die natürlichen Ressourcen fest. Je nach Lage der Insel stehen Ihnen hier drei verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl, das Wachstum bestimmter Ressourcen zu beeinflussen. In unserem Fall bestimmen wir für die obere große Landmasse hervorragende Bedingungen für Zuckerrohr und Weintrauben, aber mäßiges Wachstum von Tabakpflanzen.

3. Erz- und Goldvorkommen festlegen



Pro Insel können Sie jeweils zwei Felsformationen bestimmte Metallvorkommen zuweisen. Mit einem Doppelklick auf eine Bergspitze erhalten Sie die Auswahl über kleine und große Erzvorkommen sowie Goldadern. Ist ein Erzvorkommen aktiviert, beginnen über der Bergspitze zwei gekreuzte Steinhämmer zu rotieren. Achten Sie darauf, keinen Vulkan zu wählen, da bei einem Ausbruch die gesamten Vorkommen vernichtet würden.

4. Die Zufallselemente



Wenn Sie nicht für jede der Inseln die Ressourcen einzeln festlegen wollen, läßt sich dies über den Knopf „Zufallselemente" im Erstellungsmenü ganz automatisch steuern. Sie sehen dort eine Übersicht der Ressourcen, die Sie verteilen können. Mit den Pfeiltasten legen Sie die Anzahl der Ressourcen fest, die beim Start auf den Inseln verteilt werden sollen. Inseln, auf denen Sie bereits die Ressourcen-Verteilung festgelegt haben, bleiben dabei unberücksichtigt. Die linke Zahl unter den Rohstoffsymbolen zeigt die bereits festgelegte Ressourcen-Verteilung an. Die rechte, veränderbare Zahl gibt nun die zufällig verteilten Rohstoffe an.

5. Schiffe zuweisen und beladen



Sind die Inseln erstellt und die Ressourcen verteilt, setzen Sie für jede Spielfarbe mindestens ein Schiff – in unserem Fall für den menschlichen Spieler (rotes Wappen) und den Computer (blaues Wappen). Bauen Sie im weiteren Verlauf keine Ansiedlung auf, müssen die Schiffe außerdem mindestens mit den Rohstoffen zum selbständigen Bau eines Kontors beladen werden (Holz, Werkzeug, Nahrung). Von Beginn an können Sie jeweils kleine und große Handels- und Kriegsschiffe ausgeben.

6. Aufbau einer Ansiedlung

Sie können im Editor die Ansiedlung vom Pionierdorf bis hin zur Großstadt zu jeder beliebigen Spielstufe ausbauen. Dazu stehen Ihnen in



Straßen
Stationierte Soldaten
Soldaten wählen und setzen

den einzelnen Baumenüs von Beginn an alle Optionen zur Verfügung. Allerdings müssen Sie sich an die Logik des Programmes halten und die Produktionsketten einhalten. Den Anfang macht deshalb immer ein Kontor samt Hafenanlage. Schon die ersten Pioniere benötigen Nahrung und Holz, Bürger eine Schule, Kaufleute eine Kirche und so weiter. Verbinden Sie alle Produktions- und Wohnstätten durch Wege oder Straßen, besonders das Kontor und die Markthallen. Es steht Ihnen frei, Ihrer Ansiedlung von Beginn an etwas militärischen Schutz zu geben. Dazu können Sie die verschiedenen Soldatentypen direkt in der Stadt (in der Nähe des Kontors) plazieren.

7. Die Eingeborenen



Um Ihre Inselwelt noch ein wenig zu beleben, können Sie auf einer Insel über das Erstellungsmenü noch Eingeborene ansiedeln. Als erstes errichten Sie eine Häuptlingshütte, die dem Kontor entspricht, und bauen nach Ihren Vorstellungen Wohn- und Kriegerhütten sowie Plantagen. Mit einem Klick auf die Häuptlingshütte können Sie den Eingeborenen unter die Arme greifen und Waren zum weiteren Aufbau einlagern.

8. Die Piraten



Unangenehme Überraschungen hält ein verstecktes Piratennest bereit, das Sie ebenfalls über das Erstellungsmenü aufbauen können. Mit Kontor, Wohn- und Wirtshäusern ausgestattet, lassen es sich die Rabauken gut gehen. Vergessen Sie aber nicht, Ihren Piraten auch mindestens ein Schiff zu geben, ansonsten geraten diese in eine echte Sinnkrise.

9. Das Spielzielmenü

Um Ihr neues Szenario richtig komplett zu machen, bietet der Editor noch das Spielzielmenü, mit dem Sie aus einem Endlosspiel eine Kampage machen können. Mit der Vergabe eines klaren Auftrags an jeden menschlichen Spieler und der Festlegung der zu erreichenden Zielwerte können Sie nun genau bestimmen, wann ein Szenario als gelöst gilt bzw. wodurch es begonnen werden kann.





1 Auftragstext
2 Auftragstext eingeben
3 Auftragsnummer
4 Infoleiste
5 Auftrag für Spielerfarbe
6 Schwierigkeitsgrad
7 Anzahl der Städte
8 Zu erreichende Einwohnerzahl
9 Einwohner-Stufe
10 Einwohnerzahl der Stufe
11 Spieler besiegen
12 Handelsbilanz erreichen
13 Gesamtbilanz erreichen
14 Monopol etablieren
15 Spieler unterstützen
16 Spieler unterstützen, bis er eine Stadt mit bestimmter Einwohnerzahl und Stufe erreicht hat

Age of Empires: Rise of Rome – Add-On-CD

WELTWUNDER

PC ACTION GOLD

In Age of Empires kann man den Sieg erringen, indem man ein Weltwunder baut. Mit ihrem außergewöhnlichen Echtzeitstrategie-Titel jenseits von C&C und WarCraft ist den Ensemble Studios jedoch auch selber ein kleines Wunder gelungen: Age of Empires schafft es, sowohl Gelegenheitsspieler als auch Hardcore-Strategen unerbittlich in seinen Bann zu ziehen. Falls auch Sie an der Age of Empires-Nadel hängen, können Sie ab November in Ihrem Rechner endlich römische Legionen aufmarschieren lassen.

Gebäude zur Ausbildung von Bogenschützen.

Die Trireme attackiert Gegner mit Pfeilhagel.

Dock ermöglicht die Produktion von Schiffen.

Wachturm schützt mit Pfeilen vor Feinden.

Die Ensemble Studios haben sich wirklich alle Mühe gegeben, in den vier Kampagnen von Rise of Rome das Römische Imperium in all seinen Facetten noch einmal neu erstehen zu lassen. Insgesamt 19 Szenarien führen Sie an viele bedeutungsschwangere Schauplätze der Antike, und die Liste der Persönlichkeiten, mit denen Sie im Lauf Ihrer Karriere als digitaler Römer zusammentreffen, liest sich wie ein Who is Who der Alten Geschichte: Hannibal macht in Rise of Rome ebenso seine Aufwartung wie Mithridates von Pontus, der gallische Häuptling Vercingetorix und die schöne Ägypter-Königin Kleopatra. Sie reisen nach Gallien, um die dortigen Rebellionen niederzuschlagen, treten in Rom das Erbe des verstorbenen Nero an und jagen in Zentralasien die Hunnen davon. Bei all der Vielfalt von verschiedenartigen Situationen sind die vier Kampagnen doch thematisch überzeugend gegliedert: In Rise of Rome gilt es zunächst einmal, die Vorherrschaft Roms in Italien zu zementieren und siegreich aus dem Konflikt mit dem mächtigen Karthager Hannibal hervorzugehen. In der zweiten Kampagne, in der Sie sich mit Piraten, Galliern und dem machtgierigen Pompeius auseinandersetzen, dreht sich alles um Caesar. Verliert er in einem der Szenarien sein Leben, ist die



Welches Bauwerk würde sich beser für ein römisches Weltwunder eignen, als ein Colosseum? Aber auch dieses Prachtstück läßt sich in langwieriger Arbeit vom Gegner zu Einsturz bringen.

Der Steinewerfer erweist sich in der Anfangsphase eines Spiels als ähnlich nützlich wie ein Axtkämpfer oder ein einfacher Bogenschütze. Je weiter die Rüstungstechnologie jedoch fortschreitet, desto leichter kann man ihn entbehren.

Nicht nur gegen geballte Kavallerie, sondern auch gegen Streitwagen und Belagerungsmaschinerie leisten die Kamelreiter ganz Außerordentliches. Es empfiehlt sich, seine verletzlichen Katapulte jeweils mit ein paar von diesen Wüstenschiffen zu schützen...



Die Ausbildung von gepanzerten Elefanten verschlingt eine Unmenge von Ressourcen, lohnt sich aber in jedem Fall. Es ist sehr schwierig, diesen schwerfälligen Kolossen überhaupt Schaden zuzufügen. Besonders gut eignen sie sich für Belagerungszwecke.



Die antiken Vorgänger von James Bonds Aston Martin: Diese Streitwagen sind an den Radnaben mit scharfen Klingen ausgestattet, die jedem Gegner enormen Schaden zufügen, der sich in ihre Nähe wagt. Ihre Wendigkeit verschafft ihnen einen Vorteil gegenüber Kriegselefanten.

PC ACTION PRÜFSTAND AOE: RISE OF ROME

PRO & CONTRA

+ Feintuning an der Age of Empires-Steuerung
+ Produktionsketten
+ Völker nun besser gegeneinander ausbalanciert als im Originalspiel
+ Vier gut strukturierte, thematisch zusammenhängende, historische Kampagnen
+ Vier neue Zivilisationen mit interessanten Eigenschaften
+ Vier neue Landschaftstypen
+ Vier neue Technologien
+ Interessante neue Multiplayer-Features
+ Noch mehr individuell veränderbare Einstellungen
+ Gut abgestufter Schwierigkeitsgrad

- Nur fünf neue, relativ unspektakuläre Einheiten
- Nach wie vor kein Waypoint-System
- Keine neuen Cutscenes, lediglich ein überarbeitetes Intro
- Soundtrack wirkt auf Dauer ermüdend

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz seiner üppigen, animations- und detailverliebten Grafik ist Age of Empires: Rise of Rome relativ bescheiden in seinen Hardware-Anforderungen. Sind Sie noch im Besitz eines P 90 mit 16 MB RAM (die von Microsoft angegebene Mindestkonfiguration), sollten Sie das Spiel vielleicht nicht gerade in der höchsten Grafikauflösung betreiben, aber bereits auf einem P 133 mit 32 MB RAM erzielt man zumindest im Einzelspieler-Modus gute Ergebnisse. Im LAN-Multiplayer-Modus machten sich auch auch auf einem PII 333 noch gelegentlich minimale „Stotterer" bemerkbar, die den Spielspaß aber nicht beeinträchtigten.

System	Wert
P 90/16	60
P 133/32	80
P 200/32	100

(Beste Spielbarkeit = 100%)

INSTALLATION

Rise of Rome sucht bei der Installation selbständig nach dem Originalspiel Age of Empires und benutzt für die Installation den selben Pfad. Zur Auswahl stehen zwei Optionen:

Normalinstallation	30 MB
Vollinstallation	48 MB

Die Vollinstallation unterscheidet sich von der normalen Variante lediglich dadurch, daß die überarbeitete Intro-AVI-Sequenz mit auf die Festplatte kopiert wird. Verfügen Sie also über durchschnittlich leistungsfähige Hardware mit einem flinken CD-ROM-Laufwerk, können Sie getrost auf eine Vollinstallation verzichten. Performance-Vorteile im eigentlichen Spiel bringt sie nämlich nicht.

Zum Spielen von Rise of Rome muß entweder die Age of Empires- oder die Rise of Rome-CD im Laufwerk liegen. Ohne CD können Sie nur an Multiplayer-Partien teilnehmen. Mit einer CD sind Multiplayer-Sessions für 2 bis 3 Spieler möglich, bei 4 bis 6 Spielern werden 2 CDs, bei 7 bis 8 Teilnehmern 3 CDs benötigt.

STEUERUNG

Grundsätzlich hat sich an der Age of Empires-Steuerung auch in Rise of Rome nichts geändert: Sie bedienen das Spiel im wesentlichen mit Einfach- und Doppelklicks der linken und rechten Maustaste, dürfen bei Bedarf jedoch auch auf Tastatur-Hotkeys zurückgreifen. Einige kleinere Mängel des Originalspiels wurden jedoch in Rise of Rome ausgemerzt: So können Sie jetzt bei der Produktion neuer Einheiten gleich mehrere Units eines Typs auf einmal in Auftrag geben – das Programm „merkt" sich Ihren Befehl und führt ihn aus, wenn Sie genügend Ressourcen zur Verfügung haben. Nützlich ist auch die neue Option, per Doppelklick sämtliche Vertreter eines Einheitentyps auf dem Bildschirm auszuwählen.

GRAFIK







Wie schon das Original-Age of Empires läßt sich auch die Expansion-CD in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1.024x768 spielen. Letztere ist nicht zuletzt wegen der optimalen Übersicht die empfehlenswerteste Einstellung und bereits auf einem P 133 mit 32 MB RAM gut spielbar.

Mission gescheitert. Die dritte Kampagne, Pax Romana, hat die Konsolidierungsphase des Römischen Reichs zum Thema – es geht darum, die hart erkämpfte Machtfülle gegen die Neider anderer Völker zu verteidigen. Kampagne Nr. 4 schließlich dreht den Spieß um: Hier dürfen Sie sich in die Rollen verschiedener Widersacher Roms versetzen und mit allen Mitteln versuchen, sich aus dem Würgegriff des Imperiums zu befreien.

Mediterran oder hügelig?

Geht man davon aus, daß dank des überaus benutzerfreundlichen Age of Empires-Editors bereits Hunderte von durchaus hochwertigen Szenarien im Umlauf sind, wären die vier gebotenen Kampagnen auf Rise of Rome trotz ihrer hervorragenden Qualität doch etwas mager. Aus diesem Grund packten die Ensemble Studios noch eine ganze Reihe weiterer reizvoller Features auf die CD, die auch dem Hauptprogramm zugute kommen. Am augenfälligsten, aber nicht unbedingt am wichtigsten sind hier die fünf neuen Einheiten, die in Rise of Rome eingeführt werden: Steinewerfer, Kamelreiter, gepanzerter Elefant, Streitwagen mit scharfen Klingen an den Rädern und Feuergaleeren bilden sicherlich hübsche Ergänzungen des bisherigen Repertoires, gewinnen dem Spiel aber zu wenig neue Aspekte ab – zumal Elefant, Streitwagen und Galeere sowieso nur Upgrades bereits etablierter Einheiten dar-

stellen. Wesentlich interessanter für eingefleischte Age of Empires-Spieler sind die vier neuen Landschaftsformen: Das karge, nahrungs- und rohstoffarme Hügelland bietet auch für Veteranen noch eine echte Herausforderung, während man auf kontinentalem und mediterranem Terrain alle Voraussetzungen dafür hat, rasch in die Eisenzeit voranzuschreiten. Ein vierter Geländetyp schließlich bietet mit seiner zerklüfteten, von Flüssen durchzogenen Struktur jede Menge Raum für strategische Experimente.

Caesar oder Hannibal?

Neben den Römern gesellen sich noch drei weitere Völker neu zum Reigen der Age of Empires-Zivilisationen: die Karthager, die Mazedonier und die Palmyrer. Während die Stärken der Karthager hauptsächlich in der um 25% höheren Angriffsstärke der Feuergaleeren und einem ebensolchen Bonus bei den Hitpoints von Akademie-Einheiten und Elefanten liegt, trumpfen die Mazedonier mit einer besonders preiswerten Waffenwerkstatt und einer ausnehmend starken Resistenz gegen Bekehrungsversuche feindlicher Priester auf. Die Römer selbst können zu außerordentlich günstigen Bedingungen Gebäude errichten, und die Palmyrer zeigen ihre Stärken hauptsächlich im Handel – vielleicht ein Anreiz, diesen gerne vernachlässigten Aspekt von Age of Empires in Zukunft etwas mehr zu würdigen. Auch die Eigenschaften der altbekannten Zivilisationen wurden einer intensiven Überarbeitung unterzogen, um unfaire Handicaps oder Vorteile gegenüber den anderen auszumerzen. Daß es sich bei dieser Optimierung des Balancings um wesentlich mehr als nur um Kosmetik handelt, merkt man in den einzelnen Szenarien sehr schnell: In Sachen Gameplay hat Age of Empires mit Rise of Rome sozusagen den letzten Schliff bekommen.

Überarbeitete Steuerung

Hierzu trägt auch die eine oder andere kleine Änderung im In-

SO SPIELT SICH AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME



Wie schon in Age of Empires wird auch in Rise of Rome jede Mission von einem kurzen, mit Karte und Hints versehenen Briefing eingeleitet.



Für jeden Auftrag steht Ihnen am Anfang eine andere Konstellation aus Gebäuden, Dorfbewohnern und Kriegern zur Verfügung.



Ein besonders nützliches neues Feature: Per Doppelklick lassen sich alle Vertreter einer Einheit auf dem Bildschirm auf einmal auswählen.



Mit ein paar Klicks auf das Produktions-Icon können Sie jetzt mit einem Schlag gleich mehrere Vertreter einer Einheit in Auftrag geben.



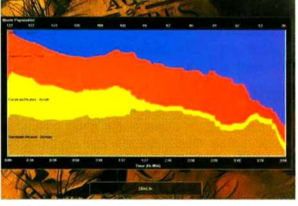
Fünf neue Einheiten vom gepanzerten Elefanten über Feuergaleeren, Steinewerfer und Kamelreiter bis hin zu wehrhafte Streitwagen bietet das Expansion-Pack.



An Stellen wie diesen sollte man sich überlegen, ob man die feindlichen Mauern wirklich zerstören oder als strategisch günstigen Engpaß nutzen will.



Nur leicht gepanzert, aber dennoch gefährlich: Feuergaleeren setzen in Momenten der Unachtsamkeit schnell Ihre ganze Flotte in Brand.



Am Ende einer Mission wird abgerechnet: Unter anderem erhalten Sie im Debriefing Angaben über Ihre Bevölkerungsentwicklung im Vergleich zu den Gegnern.

KOMMENTAR



» Von Anfang an hieß Microsofts historisches Echtzeitstrategie-Spektakel bei meinem Sohn nicht Age of Empires, sondern „Das Römerspiel". Eigentlich hat er ja recht: Irgendwas stimmt nicht an einem Spiel, das sich im großen Stil mit den unterschiedlichsten Hochkulturen der Antike befaßt, aber ausgerechnet die Römer ausklammert. Insofern war Rise of Rome eine mehr als überfällige Ergänzung zu Age of Empires. Wenn Sie allerdings von dieser Add-on-CD in der Hauptsache eine unüberschaubare Masse an spektakulären neuen Einheiten und monumental designten Gebäuden im Quo Vadis-Look erwarten, werden Sie vielleicht enttäuscht sein. Rise of Rome setzt mehr auf Klasse statt Masse, und die spielerisch besonders erfreulichen Neuerungen liegen unter der bildschönen Oberfläche. Die fünf neuen Einheiten machen hingegen fast den Eindruck, als wären sie auf der CD gelandet, weil die Leute das von einem Expansion-Pack halt so erwarten; es macht zwar eine Menge Spaß, mit dem gepanzerten Elefanten eine Mauer in ihre Einzelteile zu zerlegen oder auf See ein wenig mit der Feuergaleere herumzuzündeln, aber ich hätte mir ein Leben genausogut ohne Steinewerfer vorstellen können. Was Rise of Rome zu einer sehr lohnenswerten Anschaffung macht, sind die vier thematisch geschickt miteinander verknüpften Kampagnen, das optimierte Balancing der Zivilisationen und die kleinen, aber feinen Verbesserungen im Gameplay. «

TECHNISCHER FORTSCHRITT



Rise of Rome führt vier neue Technologien in die Welt von Age of Empires ein. Mindestens zwei davon eröffnen Ihnen wirklich interessante spielerische Möglichkeiten.

Logistik



Eine raffinierte Art, die zahlenmäßige Obergrenze für Ihre Bevölkerung ein wenig nach oben zu drücken, stellt die Logistik dar, die Ihnen ab der Bronzezeit im Regierungssitz als Forschungs-Option bereitsteht. Mit Logistik zählen Ihre Kasernen-Einheiten quasi als „halbe Portionen", d. h. Sie können beispielsweise doppelt so viele Axt- oder Schwertkämpfer ausbilden wie andere Einheiten.

Martyrium



Erforschen Sie in der Eisenzeit im Tempel das Phänomen des Martyriums, werden Ihre Priester für ihren Glauben sogar ihr Leben opfern. Als Märtyrer gelingt es ihnen mit ihrem Tod, einen Gegner unverzüglich zum Überlaufen zu bewegen. Und so geht's: Einfach während eines Konvertierungsversuchs die Entfernen-Taste drücken – der Priester sinkt tot zu Boden, und der Gegner ist mit einem Schlag bekehrt! Da die Ausbildung von Priestern jedoch eine beachtliche Menge an Gold-Ressourcen verschlingt, wird man auf Märtyrer nur als letzten Ausweg zurückgreifen.

Medizin



Priester waren in alten Zeiten schon immer Vorreiter in Sachen Heilung von Wunden und Krankheiten. Auch Ihre Rise of Rome-Gottesmänner sind nun ab der Eisenzeit im Tempel in der Lage, eine medizinische Ausbildung zu durchlaufen – wenn Sie noch in Erinnerung haben, wie lange es bislang dauerte, den Gesundheitszustand eines Kriegselefanten völlig wiederherzustellen, werden Sie erstaunt sein, welch atemberaubendes Tempo der Priester jetzt beim Heilen vorlegt.

Turmschild



Asterix-Leser wissen über den Turmschild sicher bestens Bescheid: Es handelt sich dabei um einen großen, rechteckigen Schild, der fast den gesamten Körper eines Kriegers schützen konnte. Besonders effektiv fand dieser Schutz in der sogenannten Schildkröten-Formation Verwendung, mit der die Soldaten sowohl oben als auch auf allen vier Seiten vor gegnerischen Geschossen gefeit waren. In Rise of Rome kann der Turmschild ab der Eisenzeit in der Lagergrube entwickelt werden.

KOMMENTAR

» Die Handvoll neuer Einheiten fällt bei der bereits vorhandenen Masse kaum ins Gewicht. Bestenfalls in Multiplayer-Matches dürften die gepanzerten Elefanten und Feuergaleeren eine Rolle spielen. Erfreulich sind hingegen die kleineren Verbesserungen des Balancings und der Spielbarkeit. Die vier neuen Kampagnen sind zwar nicht unbedingt besser als die bekannten Szenarien, aber sie sind in jedem Fall größer. Im großen und ganzen ist Rise of Rome eine durchaus gelungene Mission-CD. Nachdem Age of Empires 2 frühestens im März erscheint, können Sie sich hiermit die lange Wartezeit zumindest etwas versüßen. «



Feuergaleeren werden vorwiegend in Ufernähe zur Verteidigung gegen Angriffe von der Seeseite eingesetzt. Sie verfügen mit ihren brandheißen Argumenten nur über eine sehr kurze Reichweite und eignen sich deshalb nicht für Attacken auf Festlandziele.

terface bei: So ist es nun endlich möglich, bei den Einheiten Produktionsketten zu erstellen, was dem Spielfluß nicht zuletzt in den Deathmatch-Sessions erheblich auf die Sprünge hilft. Darüber hinaus lassen sich jetzt alle Einheiten eines Typs auf dem Screen gemeinsam per Doppelklick aktivieren. Auch für Multiplayer-Freunde hält die CD noch weitere Goodies bereit: Die Dorfzentren von Verbündeten werden neuerdings auf der Karte angezeigt, und auch die Chatfunktion verbindet nun standardmäßig zunächst die Alliierten miteinander. Wer will, kann jetzt das vieldiskutierte Bevölkerungslimit direkt in den Spieleinstellungen verändern und sich vor dem Start einer Netzwerkpartie vom Programm per Zufallsprinzip eine Zivilisation zuteilen lassen.

Herbert Aichinger

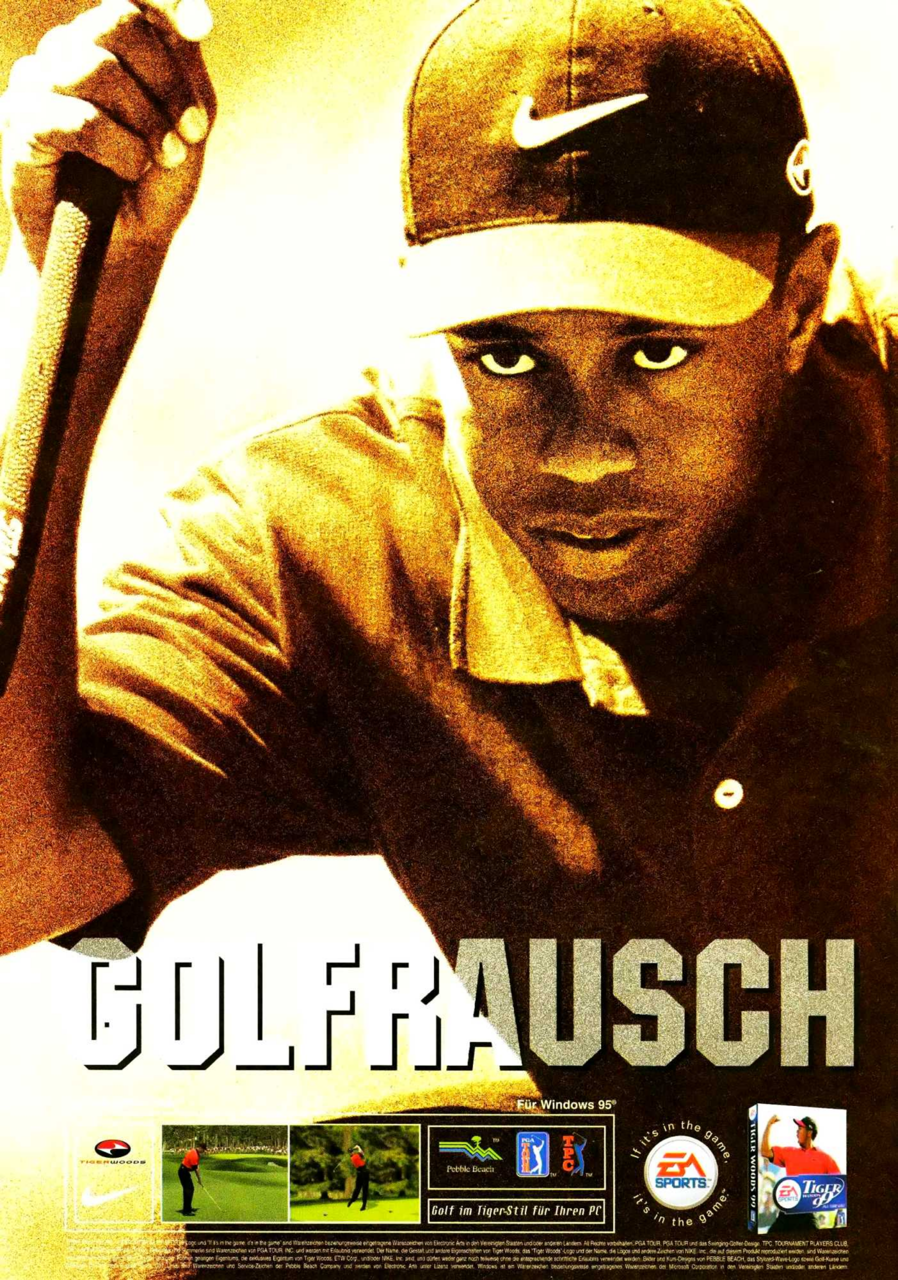
Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95, Age of Empires		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	290 MB/30-48 MB	Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Ensemble St./Microsoft	Veröffentlichung:	November 1998
Grafik: 90%	Sound: 80%	Genre:	Echtzeit-Strategie

85% Einzelspiel

85% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Roms überfälliger Age of Empires-Einstand «



GOLFRAUSCH
Für Windows 95®
TIGERWOODS
Pebble Beach
PGA TOUR
TPC
Golf im Tiger-Stil für Ihren PC
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
TIGER WOODS 99
Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. All Rechte vorbehalten. PGA TOUR, PGA TOUR und das Swinging-Golfer-Design, TPC, TOURNAMENT PLAYERS CLUB,
Sümmerin sind Warenzeichen von PGA TOUR, INC. und werden mit Erlaubnis verwendet. Der Name, die Gestalt und andere Eigenschaften von Tiger Woods, das "Tiger Woods"-Logo und der Name, die Logos und andere Zeichen von NIKE, Inc., die auf diesem Produkt reproduziert werden, sind Warenzeichen
geistigen Eigentums, die exklusives Eigentum von Tiger Woods, ETW Corp., und/oder NIKE, Inc. sind, und dürfen weder ganz noch teilweise ohne die entsprechende schriftliche Erlaubnis verwendet werden. Bilder und Kurs-Designs von PEBBLE BEACH, das Stylized-Wave-Logo sowie Golf-Kurse und
Warenzeichen und Service-Zeichen der Pebble Beach Company und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Caesar III • Aufbau-Strategie

KOLOSSAL

PC ACTION GOLD

Barbaren, Gottesflüche und Gladiatoren – jawohl, meine Damen und Herren, Sie sind im alten Rom gelandet. Als waschechter Patrizier geben Sie sich natürlich nicht damit zufrieden, für andere den Weizen aus dem Boden zu kratzen, Sie wollen nach oben – nach ganz oben. Doch so schnell schießen die alten Römer nicht. Zunächst einmal müssen Sie den Beweis antreten, daß Sie auch zum Imperator taugen.

Satte 14 Szenarien stemmen sich zwischen Sie und den Kaiserthron, eine ganze Menge Holz. Als simpler Statthalter und Vasall des richtigen Caesar beginnen Sie Ihre Karriere mit einer Tutorialmission. Ein paar simple Bauernhöfe sind zu errichten, ohne die Stadtkasse dabei zugrunde zu richten. Diese Aufgabe könnte selbst ein aus dem Asterix-Heft entsprungener Basel-Römer mit Bravour meistern. Doch danach zeigt Ihnen Impressions, wie hart der Weg zum Ruhm sein kann. Sie werden in immer gefährlichere Provinzen entsendet und plagen sich mit marodierenden Horden, Erdbeben, Pest-Epidemien und einem nimmersatten Kaiser herum, der gerade während der schwersten Hungersnot auf seinen zwanzig Extrafuhren Weizen besteht. Ist ja klar!

Erhöret Volkes Stimme

Wohl dem, der hier seine Spielerfahrungen einbringen kann. Sind Sie bereits Anno-gestählt und Siedler-gefestigt, besitzen Sie die besten Voraussetzungen zum künftigen Caesar, das sich zwar nicht gleich, doch aber vergleichbar spielt. Über 65 (!) verschiedene Gebäudetypen sind in den Szenarien nacheinander und sinnvoll zu einem Gebilde zu arrangieren, das später zu Recht den Namen Stadt tragen darf. Hierbei dürfen Sie nicht etwa munter drauflos mauern, sondern müssen sehr genau Ihre Ressourcen und Finanzen im Auge behalten. Sie beginnen jedes Szenario auf einer völlig unbefleckten Landkarte. Da sich die Spielgeschwindigkeit stufenlos regulieren läßt,

bleibt zunächst einmal Zeit, die Lage zu sondieren. Ahh, im Osten gibt's Ackerboden, im Norden Berge für die späteren Erzminen. Sehr schön! Die Stadt Syracus würde gern mit Ihnen Weizen handeln und bietet dafür Möbel an? Auch nett, da winken doch Handels-Sesterzen! Sobald Sie die ersten Wohnhäuser und Farmen bauen, strömen arbeitswillige Siedler auf der Suche nach einer besseren Welt in Ihr Dörfchen. Zunächst geben sich die Kerle mit etwas Brunnenwasser zufrieden und werkeln munter vor sich hin, gelingt es Ihnen aber tatsächlich, den Lebensstandard anzuheben, werden auch Ihre Untertanen immer anspruchsvoller. Erst müssen Polizisten und Bauingenieure her, später fordert das Proletariat gar Badehäuser, Schulen, Theater, Tempel, Ärzte, Büchereien und Kolossei von Ihnen. Unglaublich! Immerhin bekommen Sie für so viel Aufbauarbeit auch eine Gegenleistung. Die braven Bauern werten durch die bessere Infrastruktur nämlich Ihre Behausungen automatisch auf, was natürlich Steuergelder bringt.

Ja wo laufen Sie denn...

Ihnen kommen die aufgezählten Features bekannt vor? Stimmt, aber Caesar III hat mehr zu bieten. Neben der sehr gut ausgewogenen Kampagne mit deutlichen Anstiegen beim Schwierigkeitsgrad bestechen Impressions Römer vor allem durch strategischen Tiefgang. Selten zuvor war der Grat zwischen einer funktionierenden Metropole und dem totalen Chaos so schmal. Der Knackpunkt bei Caesar ist die Bevölkerung: Bietet Ihre Stadt Behausungen und Arbeit an, strömen beständig neue Immigranten hinzu. Abwanderungen erfolgen nur bei mieser Stimmung unter Ihren Leuten, die etwa durch zu hohe Zinsen, hohe Kriminalität oder einen Götterfluch verursacht wird. Passen Sie auch nur zwei Minuten lang nicht auf, weil Sie das putzige Gewusel von Aberhunderten an Sprites so fasziniert, haben Sie plötzlich über zehn Prozent Arbeitslose zu beklagen, die Nahrungsvorräte werden knapp und Ihre Steuereintreiber bekommen eine Keule über die Rübe gezogen. Mist! Damit es Ihnen nicht so ergeht, bietet Ihnen Impressions gnädigerweise programminterne Hilfe an. Nach einem Rechtsklick teilt Ihnen jeder Stadtbewohner bereitwillig seine Gemütslage mit. Zudem weist Sie ein ganzer Beraterstab jederzeit auf mögliche Fehlentwicklungen hin, wenn Sie Ihre Weisen denn konsultieren. Ohne die Unterstützung dieser freundlichen Gesellen sind plötzliche Zusatzaufgaben auch definitiv nicht zu bewältigen. Oh' Graus, eine feindliche Armee wurde vor den Stadttoren gesichtet, reicht die Zeit noch, um eine Legion Speerwer-

SO SPIELT SICH CAESAR III

Zu Beginn eines jeden Szenarios wiederholen sich die Vorgänge. Um möglichst schnell die finanzielle Unabhängigkeit von Rom zu erreichen, müssen Sie Handel treiben, also wird auf der Karte des Imperiums nach späteren Handelspartnern gesucht. Dann geht's wie folgt los:



Wie auf dem Reißbrett planen Sie in der geringsten Spielgeschwindigkeit Ihre spätere Metropole recht großzügig. Schon jetzt sollten Sie wissen, wo Sie später Ihre Produktionsinseln anlegen wollen.



Zu Beginn ist die Nahrungversorgung Ihrer Bevölkerung aber das wichtigste. Also zu den Häusern ein paar Farmen und einen Kornspeicher gebaut und schon strömen die ersten arbeitswilligen Siedler ins Land.



Mehr Farmen wurden gebaut, dazu sorgen Feuerwachen und Ingenieure für Sicherheit, Märkte verteilen das Getreide. Im Innenstadtbereich wird bereits spärlich gesiedelt, damit auch dort später Arbeitskräfte verfügbar sind.



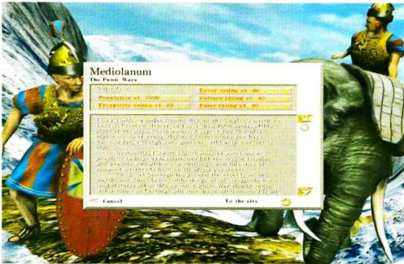
Höchste Zeit, die Wasserversorgung von Ziehbrunnen auf Fontänen umzustellen, sonst entwickeln sich die Siedler nicht weiter. Die Fontänen werden über Reservoire versorgt, die unterirdische Leitungen ermöglichen.



Auf der anderen Seite der Stadt entstehen jetzt Docks, ein Warenlager und erste Industrien, damit der Handel angekurbelt wird. Die Götter müssen zwischenzeitlich mit ein paar Tempeln bei Laune gehalten werden.



Erst wenn der Rubel rollt, wird die Infrastruktur verbessert. Schulen, Theater, Badehäuser, Foren usw. entstehen, Ihre Siedlern erreichen immer neue Ausbaustufen der Häuser. Lieber wenig gute Wohnviertel als viele billige.



Spätestens ab der sechsten Mission wird's richtig happig. Eine Stadt mit 7.000 Einwohnern zu ernähren, bei Laune zu halten und zu verteidigen ist extrem anspruchsvoll.

PC ACTION PRÜFSTAND — CAESAR III

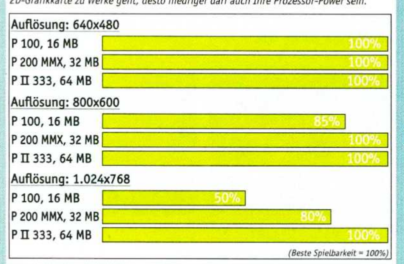
PRO & CONTRA

+ Hohe Langezeitmotivation durch stetig wachsenden Schwierigkeitsgrad
+ Viele Gebäude sorgen für Abwechslung
+ Zig Animationen des Römervolkes, ansprechende Grafik auch ohne Direct3D
+ Ordentliche KI, dadurch kaum „Wegfindungsstörungen"
+ Stufenlos regelbare Spielgeschwindigkeit
+ Niedrige Hardware-Anforderungen
+ Zufallsereignisse sorgen für wechselnde Herausforderungen

- Keine Multiplayer-Option
- Später sehr hoher Schwierigkeitsgrad (nicht einstellbar)
- Schmaler Grat zwischen Erfolg und Mißerfolg einer Siedlung
- Mausbedienung ist intuitiv, erfordert aber viele Klicks, keine Hotkeys

LEISTUNGSMERKMALE

Schon seit längerem ist uns kein Spiel mehr untergekommen, das völlig ohne 3D-Unterstützung mit so opulenter Optik aufwartet. Mit leichten Abstrichen läßt sich Caesar III selbst auf einem P 100 mit 800x600 Bildpunkten annehmbar zocken. Hochachtung, Impressions, die Software-Engine leistet ganze Arbeit. Einfache Faustregel: Je flinker Ihre 2D-Grafikkarte zu Werke geht, desto niedriger darf auch Ihre Prozessor-Power sein.



SPIELTIEFE

Fast die gesamte Redaktion verzweifelte zunächst an der enormen Komplexität des Stadtaufbaus. Anders als etwa bei Anno 1602 oder Die Siedler 2 müssen Sie bei Caesar III jedes Gebäude mitsamt seinen Nebenwirkungen auf die Nachbarschaft genau planen und dann im Auge behalten. Nur wenn Sie die Balance zwischen arbeitswilligen Siedlern und dem Angebot an Arbeitsplätzen halten, wird Ihre Stadt auf Dauer hohe Einwohnerzahlen verkraften. Caesar III ist nicht leicht, bietet dafür aber enormen strategischen Tiefgang und viel Langzeitmotivation.



Einer der wichtigsten Menübildschirme: Ihr Chef-Berater sagt Ihnen, wo es in der Stadt gerade hakt.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM

Minimalinstallation (150 MB): Langsam

Normale Installation (340 MB): Ab einem P200 erträglich

Komplettinstallation (542 MB): Gut

GRAFIK

Die gleiche Spielszene in drei unterschiedlichen Auflösungen. Zwar verpixeln die Stadtobjekte auch bei 640x480 Bildpunkten nicht, dafür wird der Bildausschnitt wesentlich kleiner, die Übersicht geht etwas verloren.







STEUERUNG

Grundsätzlich geht die Maussteuerung schon nach ein paar Minuten in Fleisch und Blut über, da die vielen Icons auch noch via Textfenster erklärt werden. Ärgelich sind zwei Dinge: Erstens sind für die Aktivierung der Handelsfunktion ein paar Mausklicks mehr notwendig, was später im Spiel etwas nervt, und zweitens werden Sie sich ebenfalls später im Spiel so ungefähr jede Minute einmal durch Ihren Beraterstab klicken müssen, damit Ihnen das komplexe Spiel nicht entgleitet. Naja!



VERGLEICH

„Historische" Aufbau-Szenarien verbinden alle vier Kontrahenten. Genau dieser Tatsache, die eine dichte Spielatmosphäre erzeugt, verdankt Microsofts Age of Empires seine Ausnahmestellung bei den klassischen Echtzeit-Strategiespielen. Der Rest vom (Schlacht-)Fest konzentriert sich mehr auf den Aufbau der Siedlungsstrukturen. Anno 1602 bietet hier das ausgeklügeltste Wirtschaftssystem, Caesar III verbucht Pluspunkte bei der zusammenhängenden Kampagne und dem Echtzeitkampf, wenn auch letzterer immer noch rudimentär dargestellt wird. Die etwas altersschwachen Siedler 2 hinken der moderneren Konkurrenz in vielen Punkten nur knapp hinterher, was die Qualität der ehemaligen Referenz nur unterstreicht.

Spiel	Wertung
Age of Empires	89%
Anno 1602	88%
Caesar III	85%
Die Siedler 2*	82%

*abgewertet

fer auszubilden? Keine Sorge, Caesar III ist hart, aber fair. Wenn Sie richtig planen, haben Sie in jeder Situation eine Chance, wenn nicht, bekommen Sie gnadenlos die Quittung. Schlimmstenfalls entsendet der Imperator sogar seine eigenen



Bauen Sie Ihre Legionen am Stadtrand auf, weil Militärgebäude in der Nähe von Siedlern höchst negativen Einfluß haben.



Die paar Etrusker haben gegen die gut geschulten römischen Scharen und die Katapulte auf den Türmen keine Chance. Ein glorreicher Sieg, oh Caesar!



Oh Mann! Ein Erdbeben hat die mühsam angelegte Produktionsinsel Ackerbau fast vollständig vernichtet und Zugangswege paralysiert. Jetzt muß schnell umgeplant werden, sonst droht eine Hungersnot.



Auf den elf zusätzlichen Städtekarten können Sie sich im freien Spiel unterschiedlichen Herausforderungen stellen. Die Karten sind groß bis mega-riesig. Wer baut dort die größte Stadt?

Truppen gegen Sie. Fatal, aber Sie wurden vorher garantiert zweimal gewarnt und sind ja auch nicht wehrlos. Für den Kampfmodus stehen Ihnen die Truppengattungen der Reiterei, Infanterie und Speerwerfer zur Verfügung, die sich legionsweise steuern lassen und sogar unterschiedliche Formationen einnehmen. Außerdem können Sie Ihre Stadt durch Mauern und Wachttürme zur uneinnehmbaren Festung machen. Insgesamt wirkt der Echtzeitkampf bei Caesar III etwas ausgewogener als bei Anno 1602.

Bitte mehr davon!

Noch nie zuvor sind in einem Aufbau-Strategiespiel so viele Figürchen gleichzeitig durch die Gegend gewackelt wie bei Caesar III. Erstaunlich: Die hilfsbereiten Karrenschieber, Präfekten, Bauern oder Priester laufen durchaus zügig, ohne sich dabei zu verlaufen. Den vorgerenderten Gebäuden sieht man erst auf den zweiten Blick die fehlende Hardware-Beschleunigung an. Zwar spiegelt sich Italiens Nachmittagssonne jetzt nicht in den silbernen Griffen der Handkarren, dafür bewegen sich diese aber auch noch mit einem P 100 und 32 MB flott über den Bildschirm. Respekt! Etwas nervig sind auf Dauer aber die ständig gleichen martialischen Fanfarenklänge im Hintergrund und die stets blubbernde Geräuschkulisse. Großstädte sind wohl einfach so: (abschaltbare) Gewöhnungssache. Ach ja, wem die 14 Szenarien der Kampagne – für eine einzige können Sie schon mal so an die sieben Stunden Spielzeit veranschlagen – immer noch nicht ausreichen, der kann sich auf elf zusätzlichen Städtekarten beim Endlosspiel austoben. Das sollte zunächst für eine Weile reichen, dennoch drängt sich dem nimmersatten Redakteur eine Frage auf: Wann kommt endlich die Zusatzdisk, dann aber mit Mehrspieler-Modus, ja, Impressions?

Christian Bigge



Auf der Karte des Imperiums erkundigen Sie sich nach möglichen Handelspartnern, Ihrer spätere Haupteinahmenquelle.



In den Wüstenszenarios läßt sich aufgrund der Trockenheit nur spartanisch Ackerbau betreiben. Fischerboote müssen her!

KOMMENTAR



» Lieben Spieletester eigentlich Aufbau-Strategiespiele besonders oder wie erklären sich die durchweg guten Wertungen? Quatsch, aber wir mögen gute Spiele und dazu gehört Caesar III zweifellos! Herausragend ist die gut aufeinander aufbauende und abwechslungsreichem Kampagne und das stetige Feedback des Programms über Ihre Stadtentwicklung. Die Vielfalt der Gebäude ermöglicht selbsternannten Raumplanern in mühevoller Kleinarbeit herrlich wuselnde Antik-Konstruktionen. Aber Vorsicht! Das sensible Gefüge zwischen Anzahl und Versorgung der Bevölkerung gerät allzu leicht aus dem Gleichgewicht. Ab der fünften Mission wird Caesar 3 zur harten Nuß, die selbst römische Kanonen vor große Herausforderungen stellt. Impressions hat's bewiesen: Es gibt ein Leben nach Anno 1602 und Siedler 3. «

KOMMENTAR



» So, geschafft! Caesar in Rom ist mit mir zufrieden, meine Bürger haben genug zu beißen, ergötzen sich an Gladiatorenkämpfen und antiken Dramen, die Bauern fahren reichlich Ernte ein und mein Militär ist für jede Eventualität gerüstet. Sollten jetzt noch vereinzelte Revoluzzer zu zündeln versuchen, sind meine wachsamen Präfekten sofort zur Stelle. Caesar III stellt gegenüber dem Vorgänger nicht nur wegen des optimierten Kampfsystems einen gewaltigen Schritt nach vorne dar: Die Bedienung des komplexen Programms ist kinderleicht und gut durchdacht, die Künstliche Intelligenz der Stadtbewohner beachtlich und grafisch dringen Impressions mit ihrem aktuellen Werk fast in Age of Empires-Regionen vor. Leidenschaftliche SimCity- und Civilization-Spieler dürften Caesar III ebenso begeistert in ihr Herz schließen wie die Fans von Anno 1602 – viel Zeit sollten Sie sich allerdings schon nehmen, denn wer sich einmal dem antiken Städtebau verschrieben hat, kommt so schnell nicht mehr davon weg. Einziges echtes Manko: der fehlende Multiplayer-Modus! «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P II 266, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	583 MB/150-542 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Impressions/Sierra	Veröffentlichung:	Ende Oktober ´98

Grafik: 84% | Sound: 75% | Genre: Aufbau-Strategie

85% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Atmospärisch dicht und spielerisch gehaltvoll «

NHL 99 • Sportspiel

SCHEIBENWELT

PC ACTION GOLD

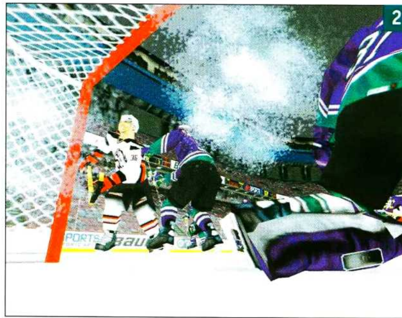
Fast perfekte Eishockey-Simulationen aus dem Hause EA Sports gehören seit Jahren untrennbar zur Spielelandschaft wie Dick zu Doof, Hanni zu Nanni und Fix zu Foxi. Mit NHL 99 ist es einmal mehr gelungen, die schnellste Mannschaftssportart der Welt brillant auf den PC zu übertragen. Warum das so ist, weshalb der ärztliche Vorwurf „Männer sind Schweine" stimmt, wieso der Papst wirklich keinen Sohn hat und vieles mehr erfahren Sie im Rahmen unseres Megatests.



Die NHL-Serie wird mit ihrer neuesten Fortsetzung mehr denn je zu einer Simulation für die Massen. „Puck 'n' Play" könnte das Motto frei nach dem bekannten Leitsatz „Plug 'n' Play" (einstöpseln und loslegen) lauten. Denn Anfänger kommen diesmal besonders auf ihre Kosten, alleine wegen der neuen Trainingsoption. Oder sie über-

NHL 99 glänzt nicht nur durch spielerische Verbesserungen. EA Sports hat es tatsächlich geschafft, die Grafik noch einmal aufzubohren. Freilich ist der Sprung nicht mehr so groß wie von NHL 97 zur 98er-Version. Unser Screenshot entstand auf einem Pentium II 333 mit STB-Velocity-4400-Karte bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten.





Die Zeitlupen-Einblendungen sorgen für noch mehr TV-Atmosphäre. So ist gut nachvollziehbar, wie Montreals Damphousse „Enten"-Torhüter Hebert vernascht (1). Selbst vor abenteuerlichen, aber genialen Perspektiven schreckt der „Kameramann" nicht zurück (2).

nehmen sofort eines der 27 Teams und führen dieses im erstmals vorhandenen Einsteiger-Mode zum ersten Titelgewinn. Für einen motivierenden Start ist jedenfalls gesorgt, weil die offenbar kurzsichtigen und aus einer Laienschauspielgruppe entflohenen Akteure der gegnerischen Mannschaften nämlich nur so tun, als könnten sie Eishockey spielen. Aber keine Panik: NHL 99 bietet auch Berufszockern eine neue Herausforderung. Ein interessantes, aber für Profis abschaltbares neues Feature ist der Schußstärke-Balken. Er zeigt an, ob der PC-Besitzer eher den zielsicheren Schlenzer aus dem Handgelenk ausführt (grüner Bereich) oder ein Gewalthammer folgt (rot), bei dem freilich mit etwas Streuung zu rechnen ist.

Unnützer Kalorienverbrauch

Daß Pucks abgefälscht werden können, und zwar ganz bewußt vom Mitspieler oder unabsichtlich vom Gegner, bringt neue Adrenalinstöße ins Spiel. Das sieht in etwa so aus: a) Ihr Team hat gerade eben durch einen solchen Billardstoß ein Tor erzielt? Es folgen Schadenfreude und Tänze vor dem Monitor. b) Ihr doofer Verteidiger steht zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort und stupft die Hartgummischeibe kunstvoll mit dem Polster-Popo ins eigene Netz? Es folgen Verfluchungen, die zum Ausdruck bringen, daß der bescheuerte Computer eh' nur Dusel hat. Ähnliche Szenen à la „ungläubiges Staunen" laufen übrigens ab, wenn der Schiri nach einem Netzzappler zur Zeitnahme tigert, sich den Videobeweis anguckt und mit wenig diplomatischen Worten („Tor ungültig") erklärt, daß Sie beim Jubeln gerade eben nutzlos Kalorien verbraucht haben. Der Vorteil ist, daß es der Spieler sofort nachvollziehen kann, daß er z. B. tatsächlich gegen die Regel „Torraumabseits" verstoßen und einen Treffer nicht verdient hat. Das Gefühl, ungerecht behandelt worden zu sein, taucht im Gegensatz zu 98er Version nicht auf. Tja, und auch die superstarken Torhüter lassen ab und zu einen Puck durch die Hosenträger rutschen. Das ist nur realistisch!

Übung macht den Cup-Sieger

Ansonsten scheinen die Teufelskerle so viele Arme wie Kraken zu haben, derart gut schirmen sie ihr Tor ab. Gewiefte Zocker versuchen es im höchsten Schwierigkeitsgrad deshalb weniger mit Direktabnahmen, sondern setzen verstärkt auf Abpraller. Erfolgversprechend ist es außerdem, die Schlußmänner im Alleingang auszutanzen. Das aber erfordert einige Übung und beschert uns hornhautgestählte Gamepad-Daumen. Typische und billige „Zieh"-Tore wie bei der 98er NHL



„Gnade" ist für NHL-Profis ein Fremdwort. Buffalos Wilson reißt in dieser Szene seinen Gegner auf brutalste Weise nieder. Verletzungen sind bei solchen Aktionen nicht selten.



Liebe zum Detail: Den NHL-Profispielern verpaßte EA Sports die passenden, fotorealistischen Gesichter.

VERGLEICH

NHL 99 ist nicht nur klar die beste Eishockey-Simulation (Actua Icehockey und NHL Open Ice sind streng genommen gar keine Konkurrenz), es ist derzeit auch das beste Sportspiel für den PC. Frankreich 98 zeigt sich nahezu ähnlich brillant. Allerdings fehlt es im direkten Vergleich an Tempo, Action und Torszenen. Wer eher auf Lederbälle steht, greift ohnehin zu diesem Titel oder zum Vorgänger FIFA 98.

Spiel	Wertung
NHL 99	92%
NHL 98 (abgewertet)	90%
Frankreich 98 (abgewertet)	88%
FIFA 98 (abgewertet)	87%
NBA Live 98 (abgewertet)	85%
Actua Icehockey	55%
NHL Open Ice	33%



Eng geht es häufiger zu vor dem Tor. Erste Regel für Anfänger: Bleiben Sie mindestens so cool wie das Eis unter Ihnen.

sind glücklicherweise nicht mehr möglich. Von wegen einfach aufs Gehäuse zufahren, Schußknopf gedrückt halten und erst abziehen, wenn der Goalie sich auf die Knie fallen läßt! Solche kläglichen Versuche quittieren Hasek & Co. mit einem mitleidigen Grinsen hinter ihrer Maske und einer „Schwupp-weg-ist-der-Puck"-Aktion. Weitere feine Verbesserungen haben uns ein erheblich stärkeres Gameplay beschert. Stürmer wie Verteidiger des eigenen Teams stehen besser, so daß es deutlich höhere Paßquoten und weniger Spielunterbrechungen gibt. Mit der Steuerung kommt man nach wenigen Minuten klar. Im Angriff ist ein Knopf zum Schießen, einer zum Passen und einer zum Sprinten vorgesehen. Ist man nicht im Puckbesitz, kann der PC-Besitzer mit den selben Buttons haken, den aktiven Spieler wechseln und checken. Spezialbewegungen wie besonders raffinierte Drehschüsse oder Schußblocks sind nett, aber nur ein Zusatz-Gimmick.

Sprachverwirrung

Kommen wir an dieser Stelle zur Abteilung „Man spricht Deutsch". Neben der Tatsache, daß der Schiri zu viele Penaltyschüsse verhängt, ist die Sprachausgabe ei-

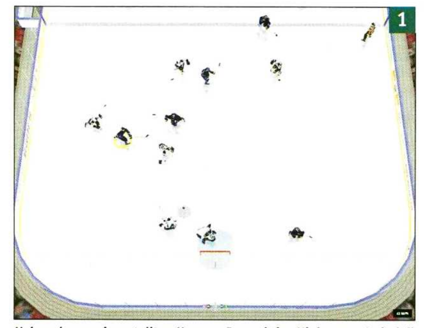
NEUERUNGEN IM DETAIL

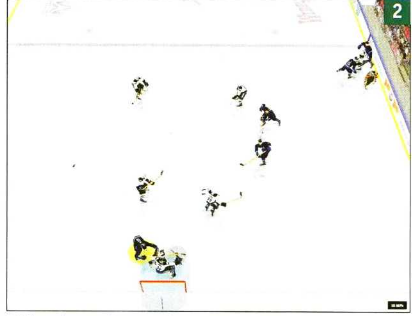


Formschwankungen: Hat ein Spieler gerade einen guten „Lauf" (zu sehen nach einem Ligaspiel), erhöhen sich seine Werte. Erkennbar ist dies auch an dem Flammen-Icon im Aufstellungs-Editor (rechts). Dort ist zudem die Verletztenliste einsehbar.

Schußstärkeanzeige: Ist der Balken im grünen Bereich, kann man besser zielen. Ist er rot, folgt ein harter Schlagschuß.

Schlauere Offensiv-Verteidiger: Sie warten innerhalb des gegnerischen Drittels, statt raus- und dann ins Abseits zu tappen.



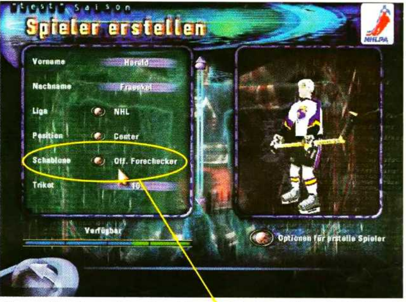


Neben der voreingestellten Kamera-Perspektive Highcentre 3 sind die gleichnamigen Varianten „1" und „2" gut spielbar. Die restlichen sieben Perspektiven sehen spektakulär aus, bringen aber beim Kampf um Tore und Punkte nur Nachteile.

gentlich der einzige nennenswerte Kritikpunkt. Hin und wieder paßt die Fachsimpelei der beiden Journalistenkollegen nicht zum Spielgeschehen oder ist widersprüchlich. Beispielsweise hat der Co-Kommentator ein offensichtliches Pfostenproblem, das er vielleicht mal von Dr. Patch behandeln lassen sollte. Hier Pfosten, dort Pfosten, überall Pfosten? Wenn unser Torhüter einmal mehr großartig mit den Schoner pariert hat und „Hans L. Aber" irgendwas von „Manchmal scheint der Pfosten so breit wie eine Mauer zu sein" faselt, möchte man fast entgegnen: „Und manchmal scheint der Sprecher blind wie ein toter Maulwurf zu sein". Dummerweise hört der Kerl nicht zu. Daß des Schreiberlings selbst per Editor erbauter „Magic Fränkel" fälschlicherweise immer „Osbourne" gerufen wird, trifft den geistigen Vater fast in seiner Männerehre. Und können Sie sich vorstellen, wie schockiert der Verfasser dieser Zeilen war, als sich Anaheims Mike Leclerc plötzlich wie „Wojtyla" anhörte? Der Papst (bürgerlicher Name: Karol Joseph Wojtyla) hat einen Sohn? Und der ist auch noch NHL-Profi? Zum Glück entpuppte sich das Ganze als Verhörer. Der Name klang nur so ähnlich wie „Wojtyla". Nun, ein Bug ist's trotzdem.

Aus dem Nähkästchen

Um hier nicht in Lästerlaune zu verfallen: Der deutsche Kommentar hat sich seit dem vergangenen Jahr verbessert und trübt den Spielspaß nur sehr wenig. Wenn der Stadionsprecher einem Zuschauer (z. B. Herrn Schulze) mitteilt, daß dieser gerade Vater eines gesunden Sohns geworden sei (Warum ist der untreue Kerl nicht zu Hause bei seiner Frau?), umspielt sofort ein amüsiertes Lächeln den Mund des PC-Besitzers. Und wenn die oft aus dem



Wer möchte, baut sich seinen Traumspieler nach Maß. Es dürfen diverse Attribute festgelegt werden. Per „Schablone" (hier werden die spielerischen Grundfähigkeiten grob vorbestimmt) geht die Geburt noch schneller über die Bühne.



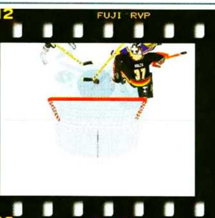
Training: In diesem Modus lassen sich rund 20 typische Spielsituationen üben, z. B. Überzahl oder 3-gegen-2-Situationen.



Schlauere Stürmer: Sie warten vor der für ein Abseits entscheidenden Linie, um einen ungenauen Paß anzunehmen.



Handicap: Beim Spiel Mensch gegen Mensch kann der schwächere Spieler einen Leistungsbonus (dreistufig) bekommen.



Videobeweis: Ungültige Tore sind kein Dogma mehr. In der Zeitlupe sieht man, warum der Treffer zählt oder nicht.

PC ACTION PRÜFSTAND — NHL 99

PRO & CONTRA

+ Eishockey wie in Wirklichkeit
+ Brillante, schnelle Grafik
+ Verbessertes, actionreiches Gameplay
+ Für Einsteiger und Profis geeignet
+ „Zieher"-Tore nicht mehr möglich
+ Macht bereits auf einem P 200 Spaß
+ Echte Fernsehatmosphäre
+ NHL-Lizenz
+ Viele Optionen garantieren Langzeitmotivation

- Kommentar paßt nicht immer zum Spielgeschehen
- Zu viele Penaltyschüsse im Verhältnis zu den Strafzeiten

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Minimalinstallation (30 MB): Langsam

Normale Installation (100 MB): Mittel

Maximalinstallation (286 MB): Schnell

Multiplayer: Jeder Spieler benötigt eine CD.

FEATURES

- 27 NHL-Mannschaften mit authentischen Aufstellungen
- 18 Nationalmannschaften
- Eisflächengrößen wahlweise nach NHL-Norm und europäischer Norm (neu!)
- NHL-Meisterschaft mit 26 oder 82 Spielen
- Verletzungspech; Formschwankungen (neu!)
- Spielertransfers
- Play-off-Modus
- Penaltyschuß-Wettbewerb
- Konfigurierbarer Turniermodus
- Freundschaftsspiel
- Schnellspiel (neu!)
- Liga-Editor (neu!)
- Spieler-Editor
- Strategie-Editor
- Aufstellungs-Editor
- Vier Schwierigkeitsgrade (Easy-Modus neu!)
- Trainingsoption (neu!)
- Hunderte von Statistiken
- Authentisches, aber vielfältig editierbares Regelwerk
- Umfangreiches Mehrspieler-Angebot

LEISTUNGSMERKMALE

Für unseren Leistungstest verwendeten wir Rechner mit 32 MB RAM und starteten das Spiel mit allen Details.

System*	Wert
P 166 Software-Modus	
P 166 Monster 3D	70
P 200 Software-Modus	85
P 200 Monster 3D	85
P 200 Monster 3D II	87
PII 333 Monster 3D II	100

* Auflösung 640x480

System*	Wert
P 166 Software-Modus	
P 166 Monster 3D	50
P 200 Software-Modus	50
P 200 Monster 3D II	80
PII 333 Monster 3D II	100

* Auflösung 800x600

(Beste Spielbarkeit = 100%)

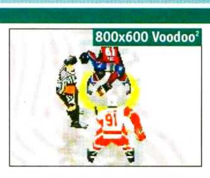
GRAFIK

640x480 Software-Modus

640x480 Voodoo[1]



800x600 Voodoo[2]



1.280x1.024 Riva TNT





Neu: Die Art der Verletzung wird detailreich diagnostiziert.



Für Statistik-Freaks bietet die NHL-Serie Zahlen ohne Ende.

Nähkästchen plaudernden Sprecher mutmaßen, daß Chicagos Offensiv-Verteidiger Chris Chelios ein Restaurant besitzt und vielleicht durch die dort vorhandenen Gewürze so viel Schärfe in seine Schlagschüsse bekommt, staunt der Zocker ob der pfiffig verpackten Information über die Stärken des Abwehrrecken. Sie erhalten noch viele weitere humorvolle Einblicke in das Geschäft NHL und erleben am eigenen Leib, wie hart das Leben dort ist: Paul Kariya habe für diese Saison extra fünf Kilo an Muskelmasse zugelegt, um den harten Attacken der Verteidiger zu trotzen, sprach der weise Kommentator. Fünf Sekunden später wälzt sich der Superstar des eigenen Teams am Boden, nachdem ihn der für Chi-

NEUERUNGEN IM DETAIL



Liga-Editor: Innerhalb von wenigen Minuten kann der PC-Besitzer eine eigene Wunsch-Liga zusammenstellen.



Publikum statt Pixelmatsch: Allerdings sehen die endlich menschenähnlichen Zuschauer wie flache Pappkameraden aus.



Feste Position: Wer will, kann eine feste Position (z. B. Verteidiger oder Center) spielen, indem er das Schloß anklickt.



Abgefälschte Schüsse: Verteidiger aus großer Entfernung ins Gewühl schießen zu lassen, macht endlich mehr Sinn.



Schwerstarbeit für die Deutsche Nationalmannschaft: Das Drei-Kronen-Team aus Schweden nimmt die Abwehr auseinander.

cago spielende Namensvetter Paul Coffey wenig liebevoll und dafür mit sehr viel mehr Schwung an der Bande umarmt hat. Na herzlichen Glückwunsch. Herr Tormaschine fällt sieben Spiele aus, Flügelpartner Teemu Selanne ist eh' hinüber, Torhüter Guy Hebert kann vor blauen Flecken (trotz Stocks) nicht mehr stehen und Mittelstürmer Steve Ruccin hat laut des neuen Features „Formkrisen und andere Katastrophen" ein psychisches Problem. In diesen Momenten kann man vor Verzweiflung weinen. Oder wegen der tollen Atmosphäre jubeln und mit einem Rumpfteam kämpfen. Man tut letzteres. Versprochen!

Harald Fränkel

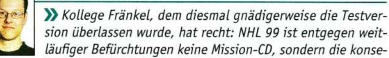
BUG REPORT

Im Verlauf des Tests sind uns kleinere Bugs an der NHL-Verkaufsversion aufgefallen, die EA Sports in nächster Zeit hoffentlich per kostenlosem Patch behebt (in Klammern geben wir an, wie oft der Fehler auftrat): Mit dem Spieler-Editor kreierte Kufencracks werden vom Kommentator „Osbourne" und Anaheims Leclerc wird „Vojtilo" genannt (immer). Der Kommentar paßt nicht zum Spielgeschehen oder ist widersprüchlich (hin und wieder). Es kommt zu kleinen, unwesentlichen Grafikbugs (selten). Ein Penaltyschuß ist nicht ausführbar, weil der Puck plötzlich weg ist (selten). Der Puck plumpst nach einem Schuß durchs Netz ins Tor (sehr selten). Einmal fiel für mehrere Minuten der Kommentar komplett aus. Einmal wurde mitten im Spiel der Puck für etwa 30 Sekunden unsichtbar.

KOMMENTAR

» Ich find' NHL 99 einfach (Eis)bärenstark. Hauptsächlich liegt das daran, daß ich mit dem neuen All-Star-Schwierigkeitsgrad im Duell gegen den Computer endlich wieder zu kämpfen habe und nicht jedes Team wie das Bezirksliga-Schlußlicht aus Schwachstadt an der Lusche aus ihren Leibchen checke. Klasse ist ferner, daß die Verteidiger nicht nur schwächlich gebaute Stürmer zu Matsch verarbeiten, sondern jetzt auch mehr offensive Impulse liefern. Und daß meine Flügelflitzer endlich die Abseitsregel kapiert haben und nicht ständig orientierungs- und vor allem hirnlos alles überqueren, was nur entfernt nach einer Linie aussieht, dafür bin ich den Eishockeygöttern auch ewig dankbar. NHL 99 ist viel mehr als ein grafisch aufgepepptes Update. «

KOMMENTAR



» Kollege Fränkel, dem diesmal gnädigerweise die Testversion überlassen wurde, hat recht: NHL 99 ist entgegen weitläufiger Befürchtungen keine Mission-CD, sondern die konsequente Verbesserung eines ziemlich genialen Vorgängers und erneut das beste PC-Sportspiel weit und breit. Neben dem genialen Trainings-Modus begeistert mich vor allem das intelligentere Agieren der Computergegner und eigenen Mitspieler. Schweiß und Tränen sind im höchsten Schwierigkeitsgrad angesagt – besser kann man Eishockey kaum darstellen. Der deutsche Kommentar ist zwar nicht über jeden Zweifel erhaben, aber doch wesentlich besser als beim Vorgänger. Das war notwendig! Doch Schluß mit der Lobhudelei, kaufen Sie und sehen Sie, Harald und ich widmen uns jetzt wieder der PC Action-Meisterschaft! «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, Glide, Gamepad		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound, Dolby Surround	Musik:	Digitalisierte Samples
Multiplayer:	6 Sp./PC, 12 Sp. TCP/IP, LAN, Modem u. seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick, Gamepad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	505 MB/30-286 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports/Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 95% Sound: 85% Genre: Sportspiel

92% Einzelspiel **93%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Schöner, besser, härter: EA Sports hat's wieder mal geschafft «



Motion-Capturing runderneuert: Zusätzliche Animationen sorgen für Spaß. Spieler springen schon mal brutal in den Gegner.

Partikeleffekt: Bei abrupten Wendungen kratzen die Kufen Eis von der Spielfläche. Die weiße Pracht wabert zart übers Eis.

Eisfläche nach Euro-Norm: Mehr Platz und typisch europäisches Spielsystem. Allerdings leidet wie in Wirklichkeit das Tempo.

Erweiterungsdraft: Das neue Team der Nashville Predators kann selbst zusammengestellt und damit spielstärker werden.



Nice 2 • Rennspiel

DURCHGESTA



Wilkommen in der Rennspiel-Ecke der PC Action, denn nach Motocross Madness und Colin McRae Rally in der letzten Ausgabe reißt der Teststrom noch lange nicht ab. Auf den nächsten dreizehn Seiten präsentieren wir Ihnen die heißesten Kisten, die Sie derzeit über einen PC-Monitor bugsieren dürfen. Den Anfang macht Nice 2, endlos lange erwartet, endlich fertiggestellt und ohne Ende gut.



Schon der erste Teil ließ die Spiele-Szene im Februar vergangenen Jahres aufhorchen, der Nachfolger mit dem kürzeren Titel wurde in allen Punkten verbessert, das Spielkonzept wesentlich verfeinert. Allein die nackten Fakten lassen Methanol-Herzen schneller brennen: Über 40 Autos dürfen auf insgesamt 10 Pisten bewegt werden. Die Grundtypen der Strecken liegen in jeweils vier leicht veränderten Layouts vor und lassen sich zudem spiegeln sowie rückwärts befahren, der rechenfaule Redakteur darf also über 200 Kurse zählen – ein Wahnsinn! Neben den für einen Acrcade-Racer typischen Spielvarianten Einzelrennen, Training und Zeitfahren präsentiert Ihnen Nice 2 den abwechslungsreichsten Karrieremodus, den es je gab. Mechaniker-Maskottchen Eddi, laut Handbuch im früheren Leben selbst Rennfahrer in der Nice-Liga, ist Ihr ständiger Begleiter durch eine aufregende Meisterschaftsserie, die sogar vor dem Einbau von Wi-Sim-Elementen nicht halt macht.



Jede Menge Blech

Aber schön der Reihe nach: Die Nice-Meisterschaft vollzieht sich grundsätzlich in drei Klassen, die parallel an über das ganze Jahr verteilten Rennwochenenden stattfinden. In der Bonsai-Klasse steuern Sie so exotische Autos wie Citroens legendären 2CV oder den Käfer von Volkswagen. Bei den Classic Cars dürfen Sie etwa einen Jaguar E-Type besteigen oder mit dem Mercedes 300 SEL das Fliegen lernen. In der Premium-Klasse treffen sich dann die Supersportler, von Porsche 911



Hehehe! Mittels EMP-Rakete wird die Elektrik dieses Boliden soeben für einige Sekunden außer Gefecht gesetzt. Eine gute Überholmöglichkeit!



Ein Käfer-Monster-Truck, bei dem sogar der Fahrer zu erkennen ist. Das Streckendesign enthält Brücken, die die Trucks umfahren müssen.

RTET

VERGLEICH

Weniger Spielmodi, dafür ein besseres Fahrverhalten und ein anderer Ansatz: Colin McRae Rally sitzt zwischen den Stühlen Action und Simulation, genauso wie das technisch veraltete Formel 1 ´97. Diese Probleme haben Nice 2 und NFS 3 nicht, hier geht es nur um den Gasfuß. NFS 3 ist grafisch noch einen Tick besser, Nice 2 aber abwechslungsreicher und damit auch längerfristig motivierend.

Colin McRae Rally 87%
Nice 2 ....86%
Need For Speed 3................85%
Formel 1 ´97 (abgewertet) ..80%
Bleifuss Fun 79%

über den Lamborghini Diablo bis zum McLaren F1, um nur einige Edel-Karossen zu nennen. Alle Fahrzeuge sind zwar sofort als diese zu erkennen, tragen aber leicht modifizierte Namen, weil einige Hersteller bemängelten, daß die Autos auch mit Waffen bestückt werden können. Aber dazu später mehr! Für alle drei Rennserien existiert jeweils eine Anfänger-, eine Amateur-, eine Profi- und eine Meisterliga. In jeder der Ligen treiben neun Computergegner ihr Unwesen, wobei besonders die Jungs in den oberen Klassen dank entsprechender KI überhaupt kein Pardon kennen. Ihr Ziel dürfte klar sein: Werden Sie der erfolgreichste Nice-Rennfahrer aller Zeiten! Dazu müssen Sie nicht nur in jeder Serie Gesamtsieger der Meisterklasse werden, sondern zunächst einmal richtig Geld verdienen. Einfach Auto aussuchen und loslegen gibt's hier nämlich nicht, vorher müssen die Vehikel käuflich erworben werden. Wenn Sie schon einmal in eine dieser Autozeitungen hineingeschnuppert haben, werden Sie eine ungefähre Vorstellung davon haben, was so ein nagelneuer Ferarri F40 kostet, oder? Also immer langsam mit den jungen Pferden und erst einmal einen kleinen Fiat vom Gebrauchtwagenhändler um die Ecke erstehen.

Der schnöde Mammon

Außerdem können Sie bei einem der sechs Sponsoren anheuern, die Ihnen ein kleines Startkapital zur Verfügung stellen und dafür in den Rennen entsprechende Plazierungen erwarten (Wehe, Sie versagen!). Im Rennkalender stellen Sie sich Ihren Plan für die kommenden Wochen selbst zusammen, für den Anfang unterstützt Sie Eddi dabei. Theoretisch könnten Sie zwar in allen drei Rennserien während einer Saison zeitversetzt an den Start gehen, doch dazu langt die Knete nun mal nicht. Autorennen kosten Geld, Schweiß und Tränen, das macht Nice 2 gleich zu Beginn klipp und klar. In den Rennen gibt es nach dem Formel 1-Prinzip Punkte zu verteilen, die Sie für den Aufstieg in höhere Meisterserien benötigen, außerdem werden je nach Plazierungen Preisgelder und Sponsorenprämien fällig. Diese können Sie zukunftsträchtig im Tuning Shop gegen verschleißfesteres und leistungsfähigeres Material austauschen, was Ihnen in den nächsten Rennen zugute kommt. Vergessen Sie aber nicht, etwas Geld für Reparaturen zurückzuhalten, denn Nice 2-Rasereien sind keine Sonntagsspaziergänge und jeder kleine Rempler setzt den Zustandswert Ihres Mobils um ein paar Prozentpunkte herunter. Sind z. B. Ihre Reifen über 50 Prozent verschlissen, schlingern Sie danach genauso durch die



Freund Schumi beim Baum-Härtetest in Hockenheim. Für die Formel 1-Rennen müssen Sie sich einen Wagen mieten. Hier gibt's viel Preisgeld zu gewinnen.



Bambino und Ente auf der Küstenstraße von Korsika. Die Bitmaps am Streckenrand fallen während der Fahrt nicht sonderlich auf.



Im Tuning Shop können Sie Ihre Autos fünfstufig zu Liga-Geschossen ausbauen. Nur so können Sie später in den höheren Levels der Serien gewinnen. Hier gibt's auch die Waffen zu kaufen.



Mit Hilfe des Rennkalenders planen Sie Ihre persönliche Meisterschaft. Ebenfalls gut gelöst: Sobald Sie mit dem Mauszeiger an die Bildschirmränder fahren, erscheint das Navigationsmsmenü.

PC ACTION PRÜFSTAND — NICE 2

PRO & CONTRA

+ Innovativer Karrieremodus
+ Zig Spielvarianten frei konfigurierbar
+ Gute Gegner-KI und stimmige Spielbalance garantieren Langzeitmotivation
+ Vielschichtiges Fahrmodell trotz schneller Zugänglichkeit
+ Packender Mehrspieler-Modus
+ Sehr gute Grafik

- Sehr große Vollinstallation
- In unserer Testbeta noch dürftige Geräuschkulisse
- Keine Cockpit-Perspektive

LEISTUNGSMERKMALE

Nice 2 verfügt über eine exzellente und sehr flotte Grafik-Engine, vorausgesetzt, Sie besitzen eine 3D-Karte. Ein Software-Modus wird zwar noch integriert, befand sich aber noch nicht in unserer Testbeta. Nach unseren Messungen verzeichnen Rechner mit AMD- und Cyrix-Prozessoren gegenüber ihren Intel-Kollegen ein Leistungsloch von rund 20%. Nach unseren Tests versprach Magic Bytes, schnellstmöglich einen Patch für dieses Problem zu entwickeln.

640x480	P 166, 32MB	P 200 MMX, 32MB	PII 333, 64MB
Voodoo	80	100	100
Voodoo²	90	100	100
Riva 128	65	80	100
ATI Rage Pro	65	80	100

800x600	P 166, 32MB	P 200 MMX, 32MB	PII 333, 64MB
Voodoo²	80	100	100
Riva 128	40	80	80

SPIELKONTROLLE

Nice 2 eignet sich mit Ausnahme von digitalen Gamepads für beinahe jeden Controller. Gute Ergebnisse erzielten wir in unseren Tests sowohl mit analogen Joysticks als auch mit der Tastatur. Am „gefühlsechtesten" ist natürlich ein Lenkrad. Bisher sind in Nice 2 nur wenige Force Feedback-Effekte eingebaut. Magic Bytes denkt augenblicklich darüber nach, ob dafür nachträglich ein Patch erstellt wird. Sehr variantenreich zeigt sich die Fahrphysik. Besonders das mächtige Aufschaukeln bei voreingestellter Erdanziehungskraft provoziert zu Beginn Abflüge in Serie. Allerdings werden Sie so auch zu einer weicheren Fahrweise gezwungen.

INSTALLATION

Die exakten Werte für die Installationsgrößen waren in unserer Version noch nicht vorhanden, die Tendenzwerte aber schon bestimmbar. Die Ladezeiten im Spiel wurden mit einem 24x-CD-ROM gemessen.

Kleine Installation (ca. 150 MB)	Mittel
Mittlere Installation (ca. 275 MB)	Gut
Große Installation (ca. 450 MB)	Gut

GRAFIK

Na bitte, es geht doch. Nice 2 ist der digitale Beweis dafür, daß auch deutsche Programmierer in der Lage sind, international konkurrenzfähige 3D-Engines auf die Beine zu stellen. Im Rennspiel-Bereich haben lediglich zwei Programme mehr zu bieten: Need For Speed 3 und die Racing Simulation 2 sehen noch einen Tick besser aus, die Unterschiede sind aber marginal und für Laien kaum zu erkennen. Noch dazu beeindruckt die Nice 2-Optik durch einen konstant fixen Bildaufbau auch auf kleineren Rechnern.



Den Rückspiegel gibt's auch bei der Außenansicht, Pfeile verweisen auf die Kurven.

Bei nahen Objekten verpixeln die Bitmaps (oben). Alles auf einen Blick: Tempo, Gang und Drehzahl

Hier wird Ihnen jederzeit der Wagenzustand angezeigt. Bei weniger als 50% wird's kritisch.

Auf dem Lack und den Scheiben spiegelt sich die Streckenumgebung.

Sehr schön: Sonnenreflexionen durch Lens Flare-Effekte

NICE 2 IM WETTBEWERB



NICE 2



Need for Speed 3



Colin McRae Rally

	Nice 2	Need For Speed 3	Colin McRae Rally
Strecken:	10 Grundtypen (x 4 Varianten)	8+1	8 (x6)
Fahrzeuge:	über 40	13 (+4)	12
Spielmodi:	8	5	3
Fahrphysik:	Arcade, etwas komplexer	Arcade, einfach	Simulation, sehr genau
Setups:	Ja	Ja	Ja
Schwierigkeitsgrade:	4	3	3

nächsten Kurven wie Ihr Mechaniker nach einer durchzechten Nacht.

Willst Du Ärger, Alter?

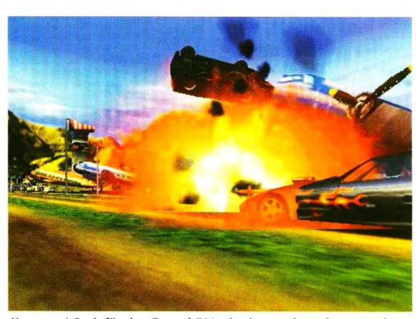
Um sich auf Dauer die richtig fixen Geschosse zulegen zu können, müssen neue Geldquellen erschlossen werden und genau dafür hat Magic Bytes zum Glück die Sonderrennen mit enorm hohen Prämien erfunden. Beim Fox Hunting werden Sie als Gejagter vom Rest des Feldes gescheucht, lediglich 15 Sekunden Vorsprung müssen Sie über drei Runden ins Ziel retten. Sollten Sie doch einmal kurzfristig überholt werden, haben Sie genau 30 Sekunden Zeit, um diesen Zustand zu korrigieren, sonst haben Sie Ihr Leben umsonst aufs Spiel gesetzt. Noch krasser geht's beim Death Match zu: Gegen sieben Gegner gewinnt am Ende derjenige, der als letzter noch über eine halbwegs fahrtüchtige Maschine verfügt. Damit das Ganze noch mehr Spaß macht, integrierte Magic Bytes optional einen Waffenmodus. Achtzehn lustige Hilfsmittelchen unterstützen Sie dabei, die Konkurrenz nach allen Regeln der Kunst in ihre Chromteile zu zerlegen, Vom profanen Maschinengewehr über Reifenschneider, EMP-Raketen, Schienemodule bis hin zum auslegbaren Bungee-Seil wurde an alle Gemeinheiten gedacht. Geht's Ihnen mal fast an den Kragen, können Sie sich in eine der an jeder Piste verfügbaren Tankstellen retten, wo Ihnen der freundliche Supermann an der Zapfsäule eine Turbo-Reparatur kredenzt. Wollen Sie sich Ihre Zusatzprämien lieber auf weniger martialische Weise erfahren, können Sie auch an den Spezialrennen wie etwa Truck Grand Prixs oder Superkart-Challenges teilnehmen. Sogar drei originale Formel 1-Kurse wurden erstellt, die entsprechenden Wagen stellt gegen eine geringe Leihgebühr der Nice 2-Veranstalter. Danke, genial!

Vorsprung durch Technik

Was nützt die schönste Abwechslung – und die ist hier sicher mehr denn je gegeben –, wenn am Ende die Grafik ruckelt und die Autos



Rutschpartie auf der Seite eines BMW 750. Im höchsten Realismuslevel sorgt die Fahrdynamik für ein schnelles Aufschaukeln der Vehikel, wenn Sie z. B. einen Hügel im falschen Winkel überfahren. Solche Crashs sind dann die Folge.



Kawumm! Pech für den Ferrari F40, der hat soeben eine ausgelegte Mine übersehen und hebt erst einmal ab. Kurze Zeit später wird er automatisch wieder auf die Strecke gesetzt, doch diese Aktion kostet Plätze im Rennen und einige Wagenzustandspunkte.

aussehen wie Tante Friedas vierzig Jahre alter Opel Senator? Richtig, nichts, aber keine Sorge, Sie haben bei Nice 2 aufs richtige Pferd gesetzt. Selbst auf kleinen Rechnern bekommen Sie mit 3D-Kartenunterstützung strahlende Sonnenreflexe, rauchende Auspuffrohre und dichte Staubwolken zu Gesicht, und zwar in bemerkenswerter Geschwindigkeit. Trotz durchaus actionlastigem Ansatz weiß auch die unterschiedliche Fahrphysik der zahlreichen Karossen zu überzeugen. Besonders mit einem Lenkrad lassen sich Radiusgenaue Drifts um enge Kurven ausführen, bei Sprüngen wurde das Aufschaukeln sehr genau berücksichtigt und jeden Rempler eines mutigen Gegners registriert die gute Kollisionsabfrage. Aber was erzähle ich Ihnen das eigentlich, im Optionsmenü können Sie sich selber Ihre physikalische Engine nach Können und Bedarf zurechtstricken, sogar die Variable der Erdanziehungskraft läßt sich genauso selbstverständlich verändern wie die Setups an den Autos. Bei so viel Lob versteht es sich von selbst, daß Magic Bytes sämtliche Spielmodi auch Mehrspielerfähig gebastelt hat, bei Bedarf kann gegen bis zu sieben Freunde zu Werke gegangen werden. Unglaublich, oder? Quatsch, Realität! Anfang November sollten Sie sich selbst davon überzeugen, ich wüßte nicht, was dagegen spräche!

Christian Bigge



Durch die vielen Wettereffekte wie Nacht, Nebel, Regen und Schnee werden die Sichtverhältnisse wie hier in Australien arg eingeschränkt. Besonders mit den schnellen Superflitzern eine echte Herausforderung.

KOMMENTAR

» Jawoll, jawoll, jawoll! Mit Rennspielen ist es wie mit Flugsimulationen. Manchmal wird man das Gefühl nicht los, daß es bei beiden immer das gleiche ist: Durch die Luft fliegen und auf der Straße fahren. Magic Bytes hat jetzt genau das umgesetzt, was ich mir schon immer gewünscht habe, und liefert mit dem Storymodus die Supermotivation zum Weiterspielen. Aber auch das Drumherum stimmt: Viele Strecken, nochmehr Autos, ein klasse Fahrgefühl und wehe, es behauptet noch einmal jemand, nur Amerikaner könnten vernünftige 3D-Engines programmieren. «

KOMMENTAR



» Im letzten Monat bat ich die Industrie um noch mehr schöne Rennspiele und prompt werden wir damit förmlich überschüttet. Herrliche Zeiten für Gasfüße, selten war so viel schönes Blech gleichzeitig im Angebot. Nice 2 vermag aus der Masse herauszustechen. Nie zuvor wurde eine brillante 3D-Renngrafik mit einem derart motivierenden Storymodus verknüpft. Das Konzept geht auf, ich hänge an der Tanknadel. Rasen auf zig Strecken, Füchse jagen, ballern, was das Zeug hält, vierzig Autos an-, ver- und zukaufen, Ligen auf- und (Grrr!) wieder absteigen, Kollegen in Mehrspieler-Deathmatches in alle Einzelteile zerlegen – Manni Manta sagt „Boah, ey!" Sollte Magic Bytes tatsächlich einen Internet-Matchserver für Nice 2 eröffnen, werde ich Ihnen dort mit meinem Reifenschneider PC Action ins Profil schnitzen. Versprochen! «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. Modem/seriell, 8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Lenkrad, FFBack	Sprache:	deutsch
CD/HD:	ca. 800 MB/150-450 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Synetic/Magic Bytes	Veröffentlichung:	November 1998

Grafik: 86% | Sound: 79% | Genre: Rennspiel

86% Einzelspiel

86% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zig Spielmodi und Karrieremodus – herausragend «

Was lange währt, wird wieder gut – und wie gut! EA verfrachtet erneut seine Supersportler auf die Landstraßen und nie war die Serie besser als in diesem dritten Teil. Zur puristischen Faszination Auto des Vorgängers ist jede Menge Spielspaß hinzugekommen, welcher in einem furiosen Mehrspieler-Spektakel gipfelt. Rasen, bis die Polizei kommt, das ist hier endlich einmal wörtlich zu nehmen.

Need For Speed 3: Hot Pursuit • Rennspiel

DIE KURVE GEKRATZT

Nach der Spitzkehre, dritter Gang, Tempo 195. Die rote Corvette ist nur noch wenige Meter entfernt und Zentimeter um Zentimeter schiebt sich die Hochglanzschnauze des blauen Maranello dichter an das wuchtige Heck. Hochschalten, Beschleunigen, plötzlich ein piependes Geräusch. Der Radarwarner schlägt an, die Bullen sind irgendwo in der Nähe. Egal, die Corvette muß erst dran glauben, Tempo 310, nur noch eine sanfte Biegung, dann... schepper, klirr, berst! Der Ferrari zerschellt ohne Reifen an der steil aufragenden Felswand, der qualmende Motorblock wird von den hochschlagenden Krähenfüßen zermanscht. Die Gesetzeshüter lachen sich ins Fäustchen – wieder ein Raser erledigt. Nein, keine Szene aus dem nächsten Bond-Film, sondern ganz normales Spielerlebnis bei NFS 3! Sie wurden soeben Zeuge einer Szene aus dem neuen Hot Pursuit-Modus, einer Art Räuber & Gendarm mit Edelkarossen. Als Polizist machen Sie sich auf die Jagd nach Temposündern und müssen diese irgendwie zum Stoppen bringen. Ausgelegte Krähenfüße, Straßenblockaden, Absprachen mit Kollegen dank exzellenter Sprachausgabe des Bordfunks oder Abdrängmanöver in den Straßengraben sind probate Mittel, denn Ihre Kontrahenten kennen auch kein Pardon. Als Hase verfügen Sie lediglich über ein technisches Hilfsmittel: Ein Radarwarner kündigt laut piepend an, wo sich Polizeiaktivitäten erwarten lassen, sonst hilft nur der Gasfuß.

Nur Fliegen ist schöner

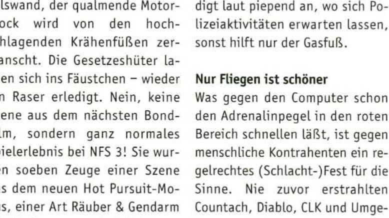
Was gegen den Computer schon den Adrenalinpegel in den roten Bereich schnellen läßt, ist gegen menschliche Kontrahenten ein regelrechtes (Schlacht-)Fest für die Sinne. Nie zuvor erstrahlten Countach, Diablo, CLK und Umgebung so brillant auf einem Monitor, vorausgesetzt, Sie nennen eine 3D-Grafikkarte Ihr eigen. Spritzende Gischt, transparente Lichthöfe um Nachtlaternen, schmelzende Schneeflocken auf der Windschutzscheibe, davonstiebendes Blattwerk, Funkenflug bei Feindberührung und auf Hochglanz polierte, spiegelblanke Lacke, an denen Mr. Wash



Dieser LKW konnte vor der heranstürmenden Polizei-Corvette in der Wüste Arizonas gerade noch abbremsen.



Dieser Herr verteilt ein Strafmandat. Ein paarmal dürfen Sie im Hot Pursuit-Modus erwischt werden, dann droht der Knast.



VERGLEICH

Colin McRae Rally ist etwas simulationslastiger, bietet aber die beste Fahrphysik. Der hauchdünne Monatsausschlag zugunsten von Nice 2 ist auf den tollen Karrieremodus zurückzuführen. Grafisch zeigt NFS 3 der gesamten Konkurrenz die Rücklichter, wie man sich auch spielerisch verbessert hat, zeigt der Blick auf den (nicht abgewerteten) Vorgänger.

Colin McRae Rally	87%
Nice 2	86%
Need For Speed 3	85%
Bleifuss Fun	79%
Need For Speed 2 SE	69%

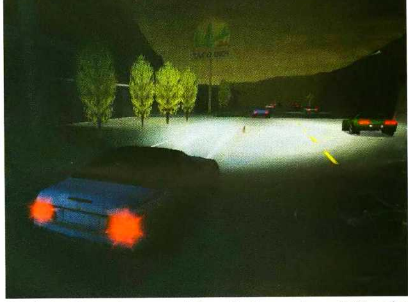
seine wahre Freude hatte – Kinders, besser geht's kaum noch. Während frühere Versionen von NFS meist an der Fahrphysik krankten, darf diesmal Entwarnung ausgerufen werden. Zwar steuern sich die 13 Luxusschlitten nach wie vor sehr Arcade-mäßig, dafür sind aber Unterschiede bei den Vehikeln zu vermelden und auch die wechselnden Fahrbahnuntergründe wirken sich aus. Besonders mit Hilfe eines Lenkrades gehorchen Ihnen die HighTech-Kisten schon bald wie ein Hündchen seinem Herrn. Selbst die Computer-KI verdient diesmal ihren Namen, besonders im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade heizen Ihnen die PC-gesteuerten Blechbüchsen gewaltig ein, und zwar auch im Knockout- oder Meisterschafts-Modus.



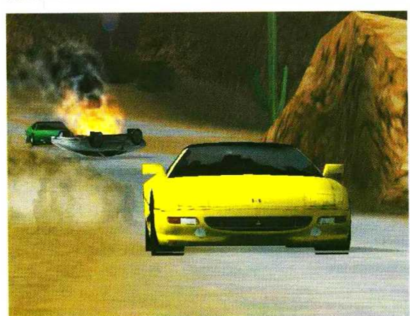
Hübsch! Beachten Sie die Spiegelung der Streckenumgebung im Lack des roten Renners. Die ganze Pracht wird in Echtzeit berechnet – Wahnsinn!

Highspeed ohne Kompromisse

Aus den Fehlern beim Streckendesign früherer Versionen hat man bei EA offensichtlich gelernt. Die acht neuen Kurse (mehr dazu in der Tips & Tricks-Rubrik) sind allesamt etwas breiter ausgefallen und können entsprechend flüssiger umrundet werden, auf enge Haarnadeln muß der Mini-Schumi in Ihnen dennoch nicht verzich-



Bei Nachtfahrten kann man sich am besten an den aufblitzenden Lens-Flares der Rückleuchten orientieren.



Der Ferrari hat einen Jaguar aufs Dach gelegt, das hält die Verfolger erst einmal auf. Egal wie oft Sie sich überschlagen und wie lange der Motor brennt, Beulen entdecken Sie an den Karossen leider niemals.



Nett, so ein Jaguar von innen! Dummerweise bläst Ihnen der Vordermann die Gischt auf die Frontscheibe, da bleibt kaum Zeit, um den wunderschönen Regenbogen zu bewundern.



Der Jaguar ist von der Piste abgekommen. Im Schnee verlieren die Autos deutlich an Grip.



So geht's: Geschickt hat die Polizei einen weiteren Temposünder gestoppt. Das wird teuer!

ten. Gut so! Leider sind vier der acht Kurse in Teilabschnitten identisch, was an deren Qualität aber nicht rüttelt. Bei entsprechender Leistung können Sie sich zudem einen Bonuskurs und die obligatorischen Zusatzwagen errasen, das gibt Pluspunkte bei der Langzeit-Motivation. Wem das immer noch nicht reicht, der sollte in regelmäßigen Abständen auf der NFS-Homepage (www.nd4spd.com) vorbeischauen, dort werden regelmäßig weitere PS-Ungetüme zum Download bereitstehen. Bis es soweit kommt, können Sie sich aber Zeit lassen, schließlich steckt auch so mehr denn je drin in Need For Speed 3, weswegen Sie sich den digitalisierten Traum in Blech nicht entgehen lassen sollten.

Christian Bigge

PC ACTION PRÜFSTAND — NEED FOR SPEED 3

PRO & CONTRA

+ *Überragender Mehrspieler-Modus*
+ *Die beste Grafik des Genres*
+ *Viele Autos*
+ *Annehmbare Computer-KI*

- *Noch immer leicht „luftkissenartiges" Fahrgefühl*
- *Hohe Hardware-Anforderungen*
- *Zu wenig Strecken (4 Grundtypen, 4 Modifikationen, 1 Bonus)*

STEUERUNG

Den Arcade-Charakter offenbart NFS3 auch bei der Steuerung. Selbst mit der Tastatur lassen sich akzeptable Rundenzeiten erzielen, ein Lenkrad sorgt für mehr Feingefühl. Die Force Feedback-Effekte sind vielfältiger als bei Colin McRae Rally, dennoch merkt man auch bei EA, daß diese Technologie brandneu ist.

LEISTUNGSMERKMALE

Die angegebene Mindestkonfiguration von EA ist ein Witz. Angeblich soll ein P 133 mit 3D-Karte genügen, was definitiv nicht stimmt. Fakt ist: Richtig flüssig wird's erst mit einem PII und Voodoo-Karte, wobei auch eine Voodoo[1] ausreicht. Vergessen Sie den Software-Modus: Ohne 3D-Karte lohnt sich der Kauf von NFS3 nicht.

640x480 (Beste Spielbarkeit = 100%)

System	Modus	Wert
P 233, 32 MB	Software	15
	Riva 128	75
	Voodoo²	85
PII 333, 64 MB	Software	50
	Riva 128	90
	Voodoo²	100

800x600 (Beste Spielbarkeit = 100%)

System	Modus	Wert
P 233, 32 MB	Software	10
	Riva 128	50
	Voodoo²	65
PII 333, 64 MB	Software	20
	Riva 128	80
	Voodoo²	95

NEED FOR SPEED 3 IM WETTBEWERB

	Need For Speed 3	Nice 2	Colin McRae Rally
Strecken:	4+4+1=9	10 (x 4 Varianten)	8x6
Fahrzeuge:	13 (+4)	39	12
Spielmodi:	5	8	3
Fahrphysik:	Arcade, einfach	Arcade, etwas komplexer	Simulation, sehr genau
Setups:	Ja	Ja	Ja
Schwierigkeitsgrade:	3	4	3

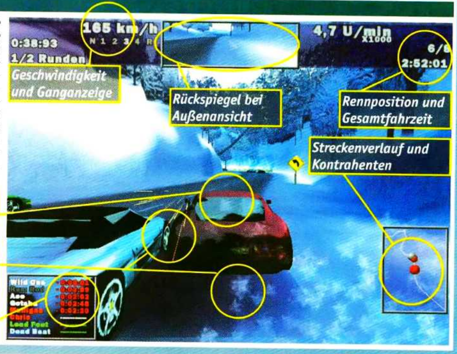
INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 12xCD-ROM:

Kleine Installation (78 MB):	Erträglich
Normale Installation (112 MB):	Schnell
Große Installation (260 MB):	Schnell

GRAFIK

Das Beste ist EA hier gerade gut genug, aber sehen Sie selbst: Die Grafik läßt sich auf vielerlei Arten konfigurieren. Möglich sind Auflösungen von 320x200 Bildpunkten bis zu 1.024x768 Pixeln. Außerdem sind Details abschaltbar. Die Grafik büßt im Software-Modus (bei jeweils gleicher Auflösung) wenig an optischer Qualität ein, ist aber deutlich langsamer.



KOMMENTAR

» Ich krieg' Dich, Weidhase! Platz da, Fränkel! Herr Müller, helfen Sie doch mal! Mist, jetzt ist der Diablo wieder entwischt! Der Mehrspieler-Modus Marke Räuber und Gendarm gehört zum Besten und Spaßigsten, was das Genre zu bieten hat. Hier ein paar Krähenfüße, dort eine geschickte Straßensperre – da lacht das Sadistenherz und rast nach der Bildschirmsitzung ganz ungeniert in die nächste Radarfalle. Doch auch für Einzelspieler hat NFS3 viel zu bieten: Atemberaubende Optik, besseres Streckendesign und intelligentere Computergegner: ein Quantensprung im Vergleich zum Vorgänger. Der PS-Protz hat zur Zeit die Qual der Motorenwahl. Mit Colin McRae Rally, Nice 2, Grand Prix Legends, Racing Simulation 2 oder Motocross Madness steht viel hochwertiges Blechspielzeug im Händlerregal. Need For Speed 3 fügt sich da nahtlos ein, letztlich muß also Ihre persönliche Vorliebe entscheiden. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	PII 233, 32 MB RAM, Voodoo², Lenkrad
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound:	DirectSound
Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp./PC, 4 Sp. Mod., 8 Sp. LAN, TCP/IP
Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Lenkrad, FFBack
Sprache:	deutsch
CD/HD:	583 MB/78-260 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	92%
Sound:	87%
Genre:	Rennspiel

85% Einzelspiel — **87%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Das beste Need For Speed aller Zeiten «



Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme

"Surreales 3D-Actionabenteuer mit Topgrafik und Rollenspielelementen"
Richard Löwenstein
(PC Joker 10/98)

"Die bei O.D.T. eingesetzte Motion Capture-Technik erlaubt frappierend natürlich wirkende Bewegungsabläufe"
(PC Action 10/98)



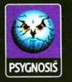






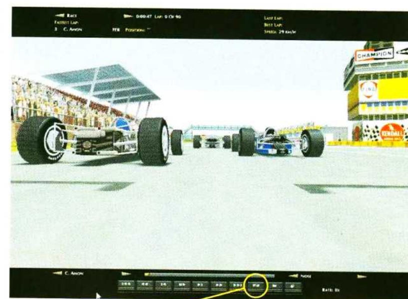
www.odt-game.com











Die leistungsfähige Replayfunktion bietet zehn Kameraperspektiven. Mit einem Schneidewerkzeug dürfen spannende Szenen zusammengestellt werden. Anschließend wäre beispielsweise unter Freunden ein Datenaustausch möglich.

Grand Prix Legends • Rennsimulation

VORFAHREN

PC ACTION GOLD

Früher war alles besser. Fußball ist nicht mehr das, was er mal war. Der Sommer ist auch nicht mehr das, was er mal war. Und Autos sind ohnehin nicht mehr das, was sie mal waren. Zum Glück gibt es Zeitmaschinen: Mit Grand Prix Legends entführt Sie Ihr PC in die 60er Jahre, wo Rennautos sehr wohl noch das waren, was sie mal waren: giftige Geschosse mit Motorensounds zum Verlieben.

Grand Prix Legends simuliert die Formel 1-Saison des Jahres 1967 und eröffnet dem PC-Besitzer die Chance, sich mit den ehemaligen Helden des Rennsports zu messen. Und fürwahr: Wer es bei diesem Spiel schafft, Schumis Vorfahren Graham Hill, Jim Clark oder Jochen Rindt etwas vorzufahren, darf sich eigenhändig die begehrte Verdienstnadel „Und tschüs!" an den Hemdkragen tackern – und zwar die in Gold.

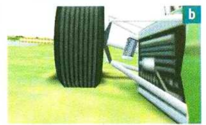
Realismus pur

Bis zu 20 Rennfahrer in sieben Teams kämpfen auf elf Strecken (u. a. dem alten Nürburgring) um die Weltmeisterschaft. Unter den sieben Autotypen befinden sich legendäre Wagen wie Lotus-Ford 49 oder Ferrari 312. Einzelrennen sind ebenso möglich wie Mehrspielersitzungen und Trainingsläufe. Viele, viele Übungsrunden sind nötig, um die Wagen einigermaßen auf Kurs zu halten. Dummerweise haben die Entwickler den Trainingsteil unglücklich gestaltet. Wer sich z. B. im Anfänger-Modus endlich an einen Kurs gewöhnt hat und anschließend ein Einzelrennen startet, erlebt sein blaues Wunder. Denn dort hat der Spieler plötzlich erheblich mehr PS unter dem digitalen Gesäß. Die Folge: Er schürt mit viel zu hoher Geschwindigkeit über den Asphalt, bremst zu spät und macht bereits an der ersten Kurve fluchend einen Ausflug ins Grüne. So gut gemeint es sein mag, Neulinge beim Training nur auf schwächere Rennwagen loszulassen – in der Praxis taugt dies nur dazu, um den Streckenverlauf kennenzulernen. Abgesehen davon, daß es keine Witterungseinflüsse gibt, herrscht bei Grand Prix Legends der pure Realismus. Wagen rollen einfach mal los, wenn sie am Hang stehen. Reifen blockieren bei ungestümen Vollbremsungen. Rückspiegel bilden

SO SPIELT SICH GRAND PRIX LEGENDS

Auf die Frage, wie sich die Wagen in Grand Prix Legends fahren, könnte man antworten: „Wie rohe Eier". Die bis auf über 400 Pferdestärken hochgemotzten, gerade mal 500 Kilogramm schweren PS-Flundern reagieren auch wegen der fehlenden Spoiler extrem empfindlich. Außerdem waren anno 1967 die Bremswege erheblich länger als heutzutage, was das Leben ebenfalls nicht leichter macht. Selbst seitlich hängende Asphaltdecken haben die Entwickler bedacht, so daß der Wohnzimmer-Raser für einen reibungslosen Geradeauslauf fast ständig leicht korrigieren muß.







Wie es sich auswirken kann, wenn der Pilot über eine Streckenbegrenzung rumpelt (a), zeigt dieses Beispiel: Der hintere Stoßdämpfer wird zunächst brutal gestaucht (b) und schnellt anschließend blitzartig auseinander (c). Da ist es kein Wunder, daß der Wagen bockt wie ein Rodeo-Pferd...



Wer ohne Anti-Schlupf-Regelung fährt, muß sparsam Gas geben. Andernfalls bricht der Wagen hinten sehr schnell aus.



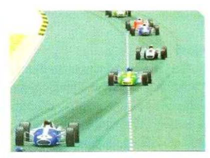
Auch bei zu schnellen Kurvenfahrten bricht das Heck aus. Gut: Könner sind in der Lage, den Flitzer abzufangen.



Blockierende Räder: Wenn bei Vollbremsungen die Reifenbeschriftung lesbar wird, sollte man den Fuß vom Pedal nehmen.



Einzig der Monaco-Kurs ist sehr farbenprächtig. Auch der Wiedererkennungswert ist groß.



Verschmutzungen auf der Fahrbahn zeigen in etwa den Verlauf der Ideallinie.



Solche Bilder bekommt der Spieler anfangs häufiger zu sehen: Nach einem Unfall geht der Motor in Flammen auf. Ende.



Nur in der Verfolgerperspektive kann der PC-Spieler die Geschwindigkeit ablesen. Geholfen hat's in diesem Fall nicht.

VERGLEICH

Grand Prix Legends ist eine hervorragende Rennspielsimulation, die jedem Genreprofi zu empfehlen ist und fast Referenzcharakter hat. Der enorme Schwierigkeitsgrad und kleine Schwächen lassen einen Sprung nach ganz oben allerdings nicht zu.

F1 Racing Simulation 2 ....87%
Grand Prix Legends 84%
CART (abgewertet) 81%
Formel 1 ´97 (abgewertet) ..80%
Johnny Herbert's GP............64%

selbst Bewegungsunschärfen ab, der Spieler darf schalten und kuppeln (!) und bei Fehlstarts winkt ein Herr mit schwarzer Flagge gen Box, wo eine Strafzeit abzusitzen ist. Wer nicht hören will, wird disqualifiziert. Grafisch bietet das Spiel Feinheiten wie Funkenregen, Qualm, herumkullernde Reifen und splitternde Karosserieteile. Genial ist der Sound mit dem knackigen Motorengeräusch und dem arbeitenden Getriebe. Daß beim Schalten das ganze Fahrzeug ruckt, rundet das „Ich-glaub'-ich-hock'-tatsächlich-in-einem-F1-Flitzer"-Gefühl ab.

Hilfe!

Hilfen wie Automatikschaltung, Anti-Blockiersystem und Anti-Schlupfregelung sowie diverse Schwierigkeitsstufen und Schadensmodelle („unzerstörbar" bis „realistisch") erleichtern das Leben. Trotzdem bleibt das Spiel ein harter Brocken. Wünschenswert wäre z. B. eine Option gewesen, um die starken Computergegner noch etwas zu bremsen. Die Möglichkeit, an der entsprechenden INI-Datei herumzupfuschen, ist alles andere als benutzerfreundlich.

Harald Fränkel

PC ACTION PRÜFSTAND GRAND PRIX LEGENDS

GRAFIK



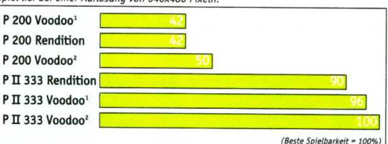
Realistische Rückspiegel: Selbst an Bewegungsunschärfen wurde gedacht.

Detailliebe: Die Handschaltung hat man immer im Blick.

Wälder wirken nicht immer plastisch. Oft entsteht der Eindruck, als fahre man an grünen Wänden vorbei.

LEISTUNGSMERKMALE

Grand Prix Legends unterstützt lediglich 3D-Karten mit Voodoo- und Rendition-Chipsatz. Direct3D bleibt außen vor. Der reine Software-Modus erwies sich als gnadenlos überfordert. Selbst mit einem PII 333 erreichte er lediglich acht Frames in der Sekunde (zum Vergleich: Für flüssige Animationen sind rund 20 Frames nötig). Auch ein P 200 mit Voodoo²-Karte kommt bei 15 Frames/Sekunde nicht an die magische Marke heran. Unsere unten aufgeführten Testrechner waren alle mit 32 MB RAM ausgestattet. Das Spiel lief bei einer Auflösung von 640x480 Pixeln.



PRO & CONTRA

- \+ Realistische Fahrphysik
- \+ Exzellente Motorsounds
- \+ Schalten samt Kuppeln möglich
- \+ Für Hardcore-Rennspieler hohe Dauermotivation
- \+ Historisch korrektes Feintuning
- \+ Unterschiedliche Eigenschaften der Rennwagen
- \+ Umfangreicher Replay-Modus
- \+ Gute Atmosphäre
- \+ Motivierender Mehrspieler-Modus

- \- Sehr schwierig (Frustgefahr)
- \- Kein Tacho in der Cockpitsicht
- \- Trainingsmodus nur bedingt brauchbar
- \- Keine Witterungseinflüsse
- \- Meist karge Umgebung
- \- Keine Direct3D-Unterstützung
- \- Keine Force Feedback-Option
- \- Rennen werden nach Unfall bis zum Ende simuliert, was trotz Zeitraffer bis zu 15 Minuten dauert

STEUERUNG

Tastatur: Mangelhaft
Mit der Tastatur ist es nicht möglich, Gas- und Bremspedal sowie Lenkung dosiert einzusetzen.

Joystick: Ausreichend
Der Spieler hat noch mehr Übung nötig, als es mit einem Lenkrad ohnehin der Fall ist. Außerdem geht viel vom realistischen Renngefühl verloren.

Lenkrad: Sehr gut
Die besten Ergebnisse und die authentischste Atmosphäre erhalten Sie mit einem Lenkrad. Als am tauglichsten im Test erwies sich kurioserweise das neue Force Feedback-Lenkrad von Microsoft – kurios deshalb, weil Grand Prix Legends keine Kraftrückkopplung unterstützt. Die Hardware erlaubt es aber im „Normalbetrieb", sehr dosiert mit Gas, Bremse und Lenkung umzugehen.



Wie im wirklichen Renngeschehen des Jahres '67 bietet das Setup wenige Möglichkeiten zum Wagen-Tuning. Eine Veränderung von Getriebe oder Spritmenge, wirkt sich spürbar auf das Fahrverhalten aus.

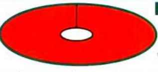
KOMMENTAR

» Wieviel Spaß kann ein Spiel machen, für das ich eine Woche Urlaub machen muß, um es zu beherrschen? Kommt drauf an: Hardcore-Rennspieler finden in Grand Prix Legends trotz kleiner Schwächen die ultimative Herausforderung. Gelegenheits-Raser zählen nach dem x-ten Abflug in die Pampa die aus Verzweiflung resultierenden Bißspuren am Lenkrad und bewerben sich darum, den neuesten Duden „Die besten Flüche von A bis Z" schreiben zu dürfen. Zu welcher Gruppe Sie gehören, müssen Sie selbst entscheiden. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, Glide, Lenkrad		
Grafik:	DirectDraw, RRedline, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	Keine Musik
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick, Lenkrad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	150 MB/59 MB oder 133 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cendant Software/Papyrus	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 82% Sound: 91% Genre: Rennsimulation

84% Einzelspiel **87%** Multiplayer



» Historische Formel 1-Simulation für Hardcore-Raser «

Racing Simulation 2 • Simulation

REFERENZKLASSE

Panisch schwenkt der Streckenposten seine gelbe Flagge. Kurz vor der Zielgeraden in Melbourne hat sich ein Bolide von der Strecke gedreht.



Für die Animation der Boxenmechaniker nutzte Ubi Soft das Motion Capturing-Verfahren.

PC ACTION GOLD

Nach der Pleite auf dem Nürburgring wird Schumi den Weltmeister-Titel wohl wieder nicht holen, Ubi Soft kann ihn bei den PC-Spielen aber verteidigen. Getreu dem Motto „Kleinvieh macht auch Mist" präsentieren die Franzosen zwar kein komplett neues Spiel, zahlreiche Detailverbesserungen des guten Vorgängers sorgen aber auch in diesem Jahr für die Pole Position unter den Renn-Simulationen.

Rund 20 Millionen DM, die Sony für die FIA-Lizenz hingeblättert hat, waren Ubi Soft verständlicherweise zuviel. Die offiziellen Fahrer- und Team-Namen flogen also aus dem Programm, die Lizenz des „Automobile Club de Monaco" war billiger und sicherte die 17 Originalstrecken der aktuellen Saison. Mit Hilfe eines Editors kann der realitätsbewußte F1-Fan selbst nachbessern und mit einem Mal-Programm sogar die aktuellen Wagentexturen nachbessern, Atmosphäre-Verluste sind so kaum zu beklagen. Überhaupt scheint sich auf den ersten Blick wenig verändert zu haben: Die Menüs wurden fast 1:1 aus dem Vorgänger übernommen, die nach wie vor sehenswerte Spielgrafik blieb nahezu unangetastet. Der Rennhimmel präsentiert sich weiterhin als Bitmap-Gebilde, gleiches gilt für Streckenrandobjekte, die bei Zooms arg verpixeln. Lediglich die Cockpits mit den schnuckelig-kleinen Rückspiegeln wurden überarbeitet und unterscheiden sich jetzt je nach Wagentyp deutlicher voneinander. Was hat man denn das letzte Jahr in Frankreich gemacht? Keine Sorge, spätestens nach ein paar absolvierten Testrunden werden Sie die Racing Simulation 2 zu schätzen wissen, denn kleinere Kritikpunkte der Vorversion wurden konsequent ausgemerzt.



VERGLEICH

Viele Verbesserungen im Detail, aber keine Genre-Revolution wie der erste Teil – dennoch behielt Ubi Soft unangefochten die Pole Position im Genre. Zwar treibt Grandprix Legends den Realismus auf die Spitze, ist aber dadurch auch wesentlich schwieriger und nicht so gut abstufbar im Schwierigkeitsgrad. CART Precision Racing von Microsoft krankt an den weniger abwechslungsreichen Strecken, Formel 1 ´97 ist sehr Arcade-lastig und kann auch optional mit der Genrespitze nicht mehr mithalten.

Spiel	Wertung
Racing Simulation 2	87%
F1 Racing Sim. (abgewertet)	86%
Grandprix Legends	84%
CART Prec. Racing (abgew.)	81%
Formel 1 ´97 (abgewertet)	80%
Johnny Herbert's Grand Prix	64%

PC ACTION PRÜFSTAND – RACING SIMULATION 2

PRO & CONTRA

- + Viel Atmosphäre durch Karriere-Modus
- + Flaggensystem integriert
- + Etwas breiterer Grenzbereich, dadurch mehr Steuerkontrolle
- + Alle 17 Originalstrecken der aktuellen Saison
- + Gut synchronisierter Multiplayer-Modus
- + Sehr detaillierte Setups
- + Replay-Modus stark verbessert
- + Editor

- - Kaum grafische Änderungen im Vergleich zum Vorgänger
- - Keine FIA-Lizenz, daher keine Original-Namen der Teams und Fahrer
- - Etwas kläglicher Motorensound

LEISTUNGSMERKMALE

Einen Software-Modus gibt es nicht, ohne 3D-Grafikkarte bleibt die Startflagge gesenkt. Besitzen Sie einen Beschleuniger, zeigt sich die Racing Simulation 2 aber erstaunlich moderat. Lediglich die Riva 128-Karte fiel leistungsmäßig leicht ab, sonst reicht ein gut konfigurierter P 200 für ein nahezu ruckelfreies Spiel. Lediglich Besitzer einer Voodoo²-Karte kommen in den Genuß der hohen Auflösung mit 800x600 Bildpunkten. Auch hier reicht ein P 200 prinzipiell aus.

	P 166, 32MB	P 233 MMX, 32MB	PII 333, 64MB
Voodoo¹	40%	80%	100%
Voodoo²	50%	90%	100%
Riva 128	25%	65%	90%
ATI Rage Pro	35%	75%	95%

STEUERUNG

Um es ganz deutlich zu sagen: Lediglich mit einem Lenkrad lassen sich auch im härtesten Realismus-Modus ansprechende Ergebnisse erzielen. Mit der Tastatur haben Sie stets mit blockierenden oder durchdrehenden Reifen zu kämpfen, was auf Dauer wenig spaßig ist. Ein analoger Joystick tut's zur Not auch, ist aber nicht so genau und vermittelt weniger „Kontakt" zum Fahrzeug. Die Force Feddback-Effekte wurden moderat eingesetzt, ein entsprechendes Lenkrad bringt daher ein paar zusätzlich Atmosphäre-Punkte. Insgesamt lassen sich die Rennwagen etwas besser am Limit bewegen, kleinere Rutscher können jetzt ganz Schumi-like abgefangen werden.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einen 12x CD-ROM:

Kleine Installation (58 MB):	Lang
Mittlere Installation (87 MB):	Erträglich
Große Installation (158 MB):	Kurz

Von wegrutschenden Hinterteilen
Am deutlichsten ist dies beim Fahrmodell zu spüren. Führten vormals selbst kleinste Fehlerchen im höchsten von fünf Schwierigkeitsgraden zum unweigerlichen Abflug, ist nun das Limit-Spektrum breiter gesteckt. Kleinere Rutscher können Sie ganz wie Schumi gekonnt abfangen, Sie merken förmlich am Verhalten Ihres Autos, wann Sie in den Grenzbereich vordringen. Wie das funktioniert, können Sie vorher im Trainings-Modus erlernen, wo Sie wahlweise ein Profi oder ein Fahrlehrer an die Kandare nimmt. Sollten Sie dennoch einmal abfliegen, sorgt ein genaueres Schädensystem gemeinerweise dafür, daß Sie Ihren Fauxpax nicht so schnell vergessen. Endlich lohnt es sich auch, solch spektakuläre Szenen genüßlich im Replay-Modus Revue passieren zu lassen, denn dieser sind komplett neu und läuft dementsprechend flüssig. Im Spiel ist jetzt das komplette Flaggensystem und die 107%-Regel beim Qualifying eingebaut, Stop-and-Go-Strafen gibt es natürlich ebenfalls.

Neuer Star in Sicht?
Neben den obligatorischen Einzelrennen, Trainingsläufen und dem Meisterschafts-Modus bietet Ubi Soft nun zusätzlich eine motivierende Karriere-Option an. Hier starten Sie als Gelegenheitsraser bei einem unterklassigen Team und müssen sich durch gute Ergebnisse nach und nach lukrative Arbeitsplätze bei einem der Top-Rennställe sichern. Um ganz oben in der Karriereleiter

„M. Schmidtke" (alias Schumi) von „Team 3" in Schwierigkeiten. Warum fahren die Gegner denn alle anders herum?

Die neuen Cockpits sind jetzt für die einzelnen Wagen unterschiedlich gestaltet worden, die Anzeigen sind besser zu lesen.



Raucheffekte, Nebelschwaden und Reifenspuren gab's auch schon im ersten Teil, neu sind z.B. ein paar Galnzeffekte auf der Karosse.



Fliegende Zigarren rasen durch idyllische Landschaft. Vier Wagen stehen Ihnen auf dem historischen Nürburgring zur Auswahl.



Über jeden Zweifel erhaben: Die Setups für die einzelnen Strecken können Sie bis zum kleinsten Detail austüfteln. Alle Einstellungen wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus.



Gute Idee: der Szenario-Modus! Bei dieser Aufgabenstellung zeigte sich Ubi Soft offenbar inspiriert von den diesjährigen Geschehnissen in Jerez. Können Sie es besser als Schumi?

zu stehen, sollten Sie dann allerdings mindestens zehn komplette Saisons einplanen. Zahlreiche Statistiken und „ewige" Tabellen belegen Ihren Aufstieg zum neuen Star am F1-Himmel. Stehen Sie mehr auf kurzfristige Aufgaben, können Sie in eines der zehn Szenarien einsteigen. Hier geht es in einem Einzelrennen darum, vor einem oder mehreren Kontrahenten zu landen, wenn es etwa am Saisonende um alles oder nichts geht. Die Zweikämpfe Schumi-Villeneuve oder Schumi-Hakkinen lassen schön grüßen, motivierender geht es kaum noch! Eher als Gimmick integrierten die Franzosen wohl einen Retro-Modus in die Racing Simulation 2. Auf dem auf alt getrimmten Nürburgring dürfen Sie sich dabei in einer der vier 50er-Jahre Kisten versuchen, optionale Fahrhilfen wie etwa ABS oder die Anti-Schlupfregelung gibt es hier natürlich nicht. Im Mehrspieler-Modus wurde die beim Vorgänger miese Kollisionsabfrage deutlich verbessert, so daß nun dem zusätzlichen Kick gegen bis zu sieben menschliche Geschosse nach Lust und Laune frönen dürfen. Besonders witzig: Wahlweise läuft hier das Qualifikations-Training in Echtzeit ab, zum Glück bleibt Ihnen RTL-Mann Heiko Wasser aber erspart. Die Racing Simulation 2 ist auch so vielfach spannender als so manche Fernsehübertragung.

Christian Bigge



In zahlreichen Perspektiven lassen sich die Strecken bewundern. Für das Rennen stehen insgesamt nun fünf Ansichten zur Wahl.



Flott und nett anzuschauen ist nun der Replay-Modus. Hier versucht gerade ein Roter einen Silbernen zu überholen. Kennen wir das nicht?



Kommt ein Flügel geflogen... Das Schadensmodell der Racing Simulation 2 ist so genau, daß Sie oftmals selbst nach kleinsten Remplern schon Veränderungen des Fahrverhaltens registrieren können. Ohne Heckflügel können Sie nur noch in die Box kriechen.

KOMMENTAR



» Souverän erobert die Racing Simulation 2 wie ihr Vorgänger den Spitzenplatz im Genre. Ubi Soft bietet auf den ersten Blick wenig Revolutionäres, steckte aber viel Arbeit in die Detailarbeit. Die auffälligsten Verbesserungen zeigen sich beim motivierenden Karriere-Modus, dem besser synchronisierten Mehrspieler-Modus und bei der Steuerung, die eine leichtere Dosierung der satten PS-Power erlaubt. Das exzellente Fahrgefühl des Vorgängers konnte dadurch sogar noch übertroffen werden, was allein den Kauf von Racing Simulation 2 rechtfertigen würde. Die fehlende FIA-Lizenz kann durch den neuen Editor mit etwas Fleiß oder ein paar Downloads aus dem Internet weitestgehend kompensiert werden. «

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, Direct3D, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 32 MB RAM, Voodoo-Karte		
Grafik:	Direct3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound, CD
Multiplayer:	2 Sp./PC, 4 Sp. Mod., 8 Sp. LAN, TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Lenkrad, FFBack	Sprache:	deutsch
CD/HD:	609 MB/58-146 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 88% | Sound: 81% | Genre: Simulation

87% Einzelspiel

88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Nach wie vor die beste Renn-Simulation «

Actua Tennis • Sportspiel

SPIEL, SATZ, SIEG!

Bum-Bum-Boris genießt seinen vorzeitigen Ruhestand und Steffi Graf kann auch nicht mehr an frühere Erfolge anknüpfen – höchste Zeit also, daß Sie selbst den Tennisschläger in die Hand nehmen, um Pete Sampras und Co. auf dem Centre Court ordentlich einzuheizen!



Gut gelungen ist die Aufschlagvariante. Ähnlich wie bei einem Golfspiel wählt man mit zwei Mausklicks Schlaghärte und -höhe aus.



Angetreten werden darf im Einzel, Doppel und Mixed.



Während sich die Spieler erholen, analysiert das Kommentatorenduo in der Pause das Spiel.

Das Konterfei des Tennisprofis Greg Rusedski auf der Packung läßt hoffen – und tatsächlich, mit insgesamt je 32 weiblichen und 32 männlichen Original-Tennisspielern von Pete Sampras über Carlos Moya bis hin zu Anna Kournikova, Steffi Graf und Martina Hingis ist im Spiel alles vertreten, was im Tennis Rang und Namen hat. Angetreten werden darf in weltweit über zehn 3D-Tennisarenen wahlweise im Herren-Einzel, Herren-Doppel, Damen-Einzel, Damen-Doppel und Mixed-Doppel. In den verschiedenen Spielmodi wie Quick-Match (zufällig ausgesuchter Gegner und Spielort), Einzelmatch, Einzel-Turnier und Turnier-Modus (eine ganze Saison mit allen wichtigen Turnieren und Weltrangliste wird gespielt) dürfen Sie Ihren Gegnern den gelben Filzball nach Lust und Laune um die Ohren hauen. Unterhaltsam sind auch die Multiplayer-Varianten via Modem, Netzwerk und Internet, allerdings sollten Sie dann die Auflösung aus Übertragungsgründen auf 640x480 herunterschrauben.

Neues Wunderkind

Die Grafik unterstützt alle gängigen 3D-Karten und spielt jedwede Tennis-Konkurrenz dank der realistischen Motion-Capturing-Animationen locker an die Wand. Drei launige, wenn auch englischsprachige Kommentatoren, Super-Zeitlupe, einstellbare Ballgröße und vier verschiedene Schwierigkeitsgrade, die auch Experten lange bei der Stange halten, sorgen für einen kurzweiligen Zeitvertreib – einzig und allein die Steuerung offenbart einige Mängel und läßt den Gamepad-Akrobaten zeitweise in selbiges beißen, was sich nach einiger Übung aber abstellen läßt.

Christian Bigge

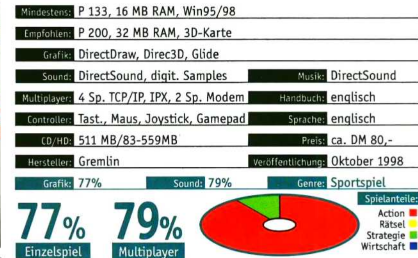
KOMMENTAR



» Wunder gibt es immer wieder, eines davon heißt Actua Tennis, entstammt dem Hause Gremlin und schlägt sich quasi im Tie-Break am eher Arcade-orientierten „Pete Sampras Tennis" vorbei. Grafik und Gameplay sind klar besser als beim Konkurrenten, nur die unpräzise Steuerung sorgt für etwas Frust. Wer lange Zeit auf ein gutes Tennisspiel gewartet hat, kann hier jedoch bedenkenlos zuschlagen. Solche Überraschungen sind uns stets willkommen. «



Mach mir den Boris! Spektakuläre Aktionen, wie beispielsweise der Becker-Hecht, werden in der Superzeitlupe wiederholt.



Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direc3D, Glide		
Sound:	DirectSound, digit. Samples	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. TCP/IP, IPX, 2 Sp. Modem	Handbuch:	englisch
Controller:	Tast., Maus, Joystick, Gamepad	Sprache:	englisch
CD/HD:	511 MB/83-559MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Gremlin	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 77% | Sound: 79% | Genre: Sportspiel

77% Einzelspiel **79%** Multiplayer

» **Das derzeit bestes Tennisspiel für den PC** «

Rainbow Six • Action-Strategie

SONDEREINSATZ

Zahllose banale 3D-Shooter langweilen große Teile der Fangemeinde mittlerweile. Irgendwann schwindet eben die Faszination an noch schönerer Grafik, flüssigeren Animationen und spektakuläreren Splattereffekte, wenn der Inhalt des Spiels sich auf „Schieß' auf alles, was sich bewegt" beschränkt. Mit deutlich mehr Tiefgang und etlichen strategischen Elementen lockt das innovative Rainbow Six zur Abwechslung.



Düstere Lagerhallen generieren das richtige Flair. In jedem Winkel könnte könnte sich ein Gegner verstecken.

Zehn Jahre nach Beendigung des Kalten Krieges haben Industrienationen und Großmächte nur noch einen wirklichen Feind: den internationalen Terrorismus. Um gegen die skrupellosen Bombenleger und Geiselnehmer vorzugehen, verbünden sich mehrere Staaten und stellen 1999 eine multinationale und streng geheime Anti-Terror-Einheit auf. Rainbow Six gehören die besten Soldaten, Anti-Terror-Truppen, Aufklärer sowie Sprengstoff- und Elektronikspezialisten der Welt an. Offiziell existiert dieses Team überhaupt nicht, inoffiziell vereitelt es aber weltweit Anschläge gegen die Mitgliedstaaten und deren Bevölkerung. Den Hintergrund zum Spiel liefert das gleichnamige Buch des Bestseller Autors Tom Clancy. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Einsatzleiters, der – angefangen bei der Planung bis hin zur Ausführung – jedes Detail überwacht.

Hintergründlich

Tom Clancy ist in Spionagekreisen bestens bekannt. Selbst Geheimdienste wie CIA oder Mossad wundern sich hin und wieder, woher der Schriftsteller seine Informationen bezieht. Die globa-

Hinter dieser Ecke lauerten zwei Terroristen, doch Dank dem Heartbeat Sensor war ihre Position schon vorher bekannt.





Gewehre verfügen über ein Zielfernrohr, mit dem präzise Schüsse über große Entfernungen möglich sind. Rechts der gezoomte Ausschnitt.

len Geschehnisse werden auch im Spiel auf spannende Weise Stück für Stück präsentiert. Das gebotene Wissen ist aber in keiner Weise für die weiteren Missionen des Spiels notwendig und dient lediglich zur Unterhaltung. Ebenso sind Kenntnisse über den zugehörigen Roman – einen ziemlich dicken Wälzer – nicht nötig. Trotzdem ist das Spiel Rainbow Six sehr wirklichkeitsnah (siehe auch Interview). Kein Wunder, Tom Clancy gehört nämlich auch zu Redstorm Entertainment, den Programmierern von Rainbow Six.

Präzision

Jede einzelne Mission läuft in Rainbow Six nach einem ähnlichen Schema ab. Nach dem Briefing wählt der Spieler die Mitglieder der einzelnen Teams, rüstet sie aus und plant den Einsatz akribisch genau durch. All diese Schritte laufen parallel vor der Action-Phase ab und lassen sich nach Belieben ändern. Nach ausführlichen Studium des Einsatzgeländes legt man die Anzahl der Teams fest. Bis zu vier Gruppen können in der Action-Phase präsent sein. Auf einer Karte des Einsatzorts schließlich setzt der Spieler Startpunkte, Wegpunkte und Aktionen für jedes Team. Die mutmaßlichen Standpunkte von Terroristen, Geiseln, Sprengladungen usw. sind ebenfalls eingezeichnet. Die zweidimensionale und nur skizzenhafte Karte hat einen kleinen Nachteil: Oft ist nicht klar, von wo aus sich welche Stockwerke und andere Bereiche einsehen lassen. Laufstege, Dachterrassen und hohe

In dieser Mission darf der Spieler zwei Geiseln befreien. Nebenbei soll ein Drogenbaron erledigt werden, der sich im Gebäude verschanzt.



INTERVIEW



U.S. Navy Seals im Trainingseinsatz. Quelle: US NAVY

Um die Realitätsnähe von Tom Clancy's Rainbox Six besser einschätzen zu können, haben wir mit einem Ex-Mitglied einer Anti-Terror-Truppe gesprochen. Die US Navy Seals haben unter anderem den Auftrag, Geiselsituationen unter ähnlichen Bedingungen wie im Spiel zu lösen. Wegen der Geheimhaltung solcher Truppen können wir weder den Namen noch ein Foto unserer Quelle abdrucken.

PC ACTION: *Entspricht die langwierige Planungsphase der Realität?*

Chief Petty Officer US Navy Seals (a.D.): *Ja. Eigentlich ist die Planung in Wirklichkeit noch sehr viel aufwendiger, als sie im Spiel simuliert wird. Die Abläufe werden sekundengenau geplant. Der Erfolg einer Mission hängt davon ab, daß alle Aktionen genau im Zeitplan liegen.*

PCA: *Werden die Ausrüstungsgegenstände und Waffen aus Rainbow Six auch in Wirklichkeit verwendet?*

CPO: *Im Prinzip schon. Oft werden noch zusätzliche Waffen und Spezialgeräte verwendet. Zum Beispiel werden Spezialspiegel benutzt, um Räume möglichst unauffällig einzusehen. Außerdem kommen mehr elektronische Aufklärungsgeräte wie Kameras und Mikrophone zum Einsatz.*

PCA: *Wie sieht es mit der Einteilung der einzelnen Teams aus?*

CPO: *Bei Rainbow Six werden nur die sogenannten Fire-Teams simuliert, sprich die Soldaten, die in das Zielobjekt eindringen. In wirklichen Missionen sind sehr viel mehr Leute beteiligt. Zum Beispiel wird kaum eine Mission ohne Scharfschützen, Aufklärer und Verstärkung außerhalb des Gebäudes durchgeführt. Die Fire-Teams sind nur ein Teil der gesamten Truppe.*

PCA: *Ist die Simulation der eigentlichen Eingriffe realistisch?*

CPO: *Einige Elemente sind sehr gut umgesetzt. Andere wiederum sind absolut neben der Realität. Es ist völlig undenkbar, daß sich ein Team lange im Einsatzgebiet aufhält. Echte Missionen laufen in der Regel blitzschnell ab, um den Gegner zu überraschen. Ein Einsatz kann oft schon nach zwei bis drei Minuten zu Ende sein. Die Terroristen in R6 reagieren zu wenig auf Geräusche, Schüsse und ausgeschaltete Kameraden.*

PCA: *Vielen Dank für diese aufschlußreichen Informationen.*

SO SPIELT SICH RAINBOW SIX

Einsatzbefehl – Dauer: 1 Minute

Der Spieler erhält von verschiedenen Experten Informationen über seinen nächsten Einsatz. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Missionsziele müssen erfolgreich erledigt werden. Als Beispiel dient die Operation „Angel Wire" bei mittlerem Schwierigkeitsgrad. Auf einer Ölplattform in der Nordsee soll die Spezialeinheit Rainbow Bomben entschärfen und Geiseln befreien.

Informationsquellen – Dauer: 2 Minuten

Zu jeder Mission erhält man Hintergrundinformationen. Die Terror-Organisation Phoenix ist für diese Aktion verantwortlich. Auf der Bohrinsel dürften sich noch zahlreiche Terroristen befinden. Um die Geiseln zu retten und eine Sprengung zu verhindern, ist Rainbow natürlich autorisiert, per finalem Schuß jeglichen Widerstand sofort zu beenden. In solch heiklen Situationen ist es zu riskant, Gefangene zu nehmen.

Teamauswahl – Dauer: 3 Minuten

Als nächstes stellt man seine Teams zusammen. Ein Blick auf die Karte reicht aus, um über die Zahl der Teams und deren Aufgaben zu entscheiden. Zur Auswahl stehen Angreifer, Aufklärer und Sprengstoffspezialisten. Die Teams müssen zwei Bomben entschärfen und eine Gruppe Geiseln befreien. Drei Kommandos mit je zwei Leuten sollten reichen. Da mit starkem Widerstand gerechnet wird, kommen nur Angreifer zum Einsatz.

Ausrüstung – Dauer: 2 Minuten



Je nach Umgebung und Missions-Anforderungen rüstet man anschließend die einzelnen Teammitglieder aus. Verschiedene Waffen, Panzerungen, Tarnuniformen und Extras wie das Sprengstoffkit sind enthalten. Die Terroristen können die Bomben jederzeit zünden oder die Geiseln töten. Die Einsatzteams müssen also leise vorgehen: Schallgedämpfte Waffen sind immer eine gute Wahl.

Teamaufstellung – Dauer: 1 Minute



Anschließend verteilt der Spieler die einzelnen Spezialisten auf bis zu vier Teams und ernennt jeweils einen Teamanführer. Teams sollten mindestens aus zwei Soldaten bestehen, damit einer Feuerschutz geben kann. In diesem Fall müssen die Anführer zweier Gruppen außerdem Bomben entschärfen können. Spezialisten sind dazu nicht nötig, das Bombenkit und eine Erfahrung von ca. 70% reichen aus.

Planung – Dauer: 10 Minuten bis 30 Minuten

Die wichtigste und letzte strategische Komponente ist die Ausarbeitung eines Plans. Direkt auf der Einsatzkarte legt der Spieler Startpunkte, Routen und Aktionen der einzelnen Teams fest. Ein guter Plan funktioniert auch, wenn der Spieler mit seinem Team gar nichts macht, sondern nur die anderen Teams überwacht und gegebenenfalls einspringt. Wie in „Der Clou" ordnet man den Teams Wegpunkte und Aktionen zu. Wie schon vorab geplant, kümmern sich zwei der Teams um die Bomben, während das dritte Team die Geiseln befreit. Per Go-Code laufen diese drei Aktionen möglichst parallel ab. Anschließend treffen die Teams sich auf dem Dach der Bohrinsel wieder. Ein Helikopter sorgt für den Abtransport und die Mission ist beendet.



Maximal stehen vier Teams à vier Soldaten zur Verfügung.

Hier legen Sie Befehle für die einzelnen Wegpunkte fest.

Die Karte läßt sich drehen und zoomen.





Bomben, Geiseln und Gegner sind symbolisch eingezeichnet.

Zusammenfassung und Start – Dauer: 1 Minute

Nach abgeschlossener Planung zeigt Rainbow Six noch ungefähr die Arbeitsverteilung durch die Anzahl der Wegpunkte und Go-Codes der einzelnen Teams an. Rot und Grün entschärfen die Bomben. Die Steuerung dieser beiden Teams überlassen wir dem Computer. Das blaue Team benötigt keine Go-Codes, da wir es selbst steuern und die Codes an die anderen beiden Teams durchgeben. Als Alternative dazu könnte man ein Notfall-Team erstellen, das man selbst übernimmt und auch das blaue Team mit nachträglich eingefügten Go-Codes vom Computer steuern lassen. Ist alles fertig, startet man die Mission.

Ausführung der Mission – Dauer: 3 Minuten bis 30 Minuten



Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller muß eine Mission beendet werden. Ansonsten sind die Terroristen auf das Einsatzkommando vorbereitet, zünden vorher gelegte Sprengladungen oder töten die Geiseln. Ein schnelles Spiel ist aber nur mit einem guten Plan möglich. Es passieren oft genug unvorhergesehene Dinge, die zur Improvisation zwingen.



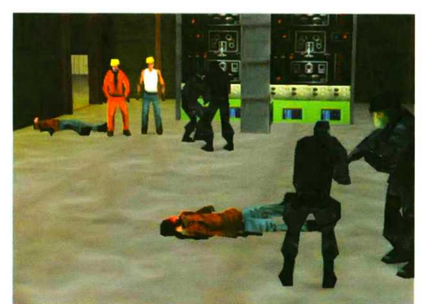
Mit dem Zielfernrohr lassen sich auch Terroristen erledigen, die am anderen Ende der Ölplattform einen Stock höher über die Laufstege patrouillieren.



Der Sturm in den Raum mit den Geiseln verlief erfolgreich. Wegen des Überraschungsmoments hatte der Terrorist keine Chance.



Mit den Geiseln im Schlepptau lotsen wir die Geiseln zum Dach, auf dem der Helikopter landen soll. Die anderen Teams sind bereits da. Die Missionen gilt als erfolgreich abgeschlossen. Sämtliche Teammitglieder sind sogar noch unverletzt.



Die Geiseln und das Team haben überlebt, die Bomben sind entschärft und die Terroristen tot. Eine weitere Mission ist erfolgreich ausgeführt.

Räumlichkeiten mit Emporen führen zu den meisten Fehlplanungen. Da hilft auch die Ansicht der anderen Stockwerke relativ wenig. Es ist leider nicht ganz unumgänglich, die Mission einmal anzuspielen, um sich ein besseres Bild von den Gegebenheiten zu machen. Der Plan für den ersten wirklichen Versuch kann aber schon klappen. Bei niedrigem Schwierigkeitsgrad sind die Anfangsmissionen zudem ganz ohne Plan mit einem Ein-Mann-Team zu gewinnen. In den späteren Missionen und den beiden höheren Schwierigkeitsgraden ist Rainbow Six jedoch zunehmend realistischer. Ohne exakte Planung läuft nichts. Rambo-Einsätze sind zum Scheitern verurteilt.



In einem biologischen Labor verhindern diese Schleusen, daß tödliche Viren in die Umwelt entkommen können.

Marschroute

Eins der maximal vier Teams steuert der Spieler immer selbst. Die anderen Gruppen verhalten sich entsprechend den Anweisungen der Planungsphase. Das gesteuerte Team darf man zudem beliebig oft wechseln. Gerade wenn der Computer wieder Probleme mit dem Routefinding hat oder die Marschroute ein Hindernis aufweist, ist ein Eingreifen des Spielers unumgänglich. Derartige Situationen treten leider viel zu häufig auf. Teilweise blockiert sich das Team selbst, bleibt an einer Ecke hängen oder schafft es nicht, das 50 cm hohe Mäuerchen zu erklimmen. Erst wenn der Spieler den Anführer selbst steuert, folgen die anderen Mitglieder brav.



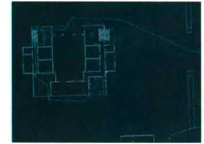
VERGLEICH

Rainbow Six ist ein sehr innovativer 3D-Action-Shooter, der sich nur schwer mit anderen Genrevertretern vergleichen läßt. Die gut gelungene Atmosphäre kann aber einem Unreal oder Jedi Knight nicht das Wasser reichen. Gleiches trifft auf den Punkt Grafikqualität zu. Rainbow Six ist aber inhaltlich sehr viel interessanter und abwechslungsreicher als SpecOps, das optisch sogar noch eine Spur schlechter ist.

Unreal 92%
Jedi Knight........................85%
Rainbow Six 82%
SpecOps (abgewertet) 75%



Vor der Mission stehen dem Spieler unterschiedlichste Informationsquellen zur Verfügung.



Auch in der Action-Phase läßt sich die Karte einblenden. Die Wegpunkte sind eingezeichnet.

KOMMENTAR



» Täuschen und Tarnen am Monitor: Rainbow Six führt Spielinhalte aus dem 3D-Action-Genre mit denen eines Strategiespiels zusammen – und das in Echtzeit. Herausgekommen ist etwas, was der Wirklichkeit wieder ein Stückchen näher kommt. Ich jedenfalls bin noch nie so vorsichtig um die nächste Ecke geschlichen und habe mir in noch keinem Actionspiel so genau meine Vorgehensweise überlegt. Sicher, die Planungsphasen überwiegen, aber im Zusammenspiel mit der späteren Durchführung ist Rainbow Six ziemlich spannend. Damit kann man fast jeden Action-Fan ins Strategie-Lager locken «

Komplikationen gibt es dann nur noch in extrem großen Teams, die beispielsweise aus vier Soldaten und fünf Geiseln bestehen. Mitglieder am Ende der Schlange verpassen dann gerne eine Abzweigung oder gehen sonstwie verloren. Ist diese Problematik erst bekannt, reichen kleinere Änderungen in der Planung, um solche Fehler zu vermeiden.

Schußwechsel

In den Missionen kommt es zu etlichen Auseinandersetzungen mit den Terroristen. Hier darf man sich auf gar keinen Fall einen langen Schußwechsel wie in Unreal vorstellen, sondern nur einen kurzen Feuerstoß. Ihre Schützlinge und manche der Gegner sind zwar gepanzert, ein Kopftreffer ist aber in jedem Fall tödlich. Rainbow Six enthält als nützliche Hilfe das sog. Auto-Aim. Das Fadenkreuz wandert mit dieser Unterstützung von selbst blitzschnell auf die Brust und dann den Kopf des Gegners. Normalerweise braucht der Spieler dann nur noch abzudrücken. Aus diesem Grund ist das Überraschungsmoment extrem wichtig. Blendgranaten, gesprengte Türen oder Geräusche aus einer anderen Richtung lenken die Terroristen ab und liefern so den nötigen Bruchteil einer Sekunde, um die Gefahr auszuschalten. Nimmt die eigene Aktion eine Spur zu viel Zeit in Anspruch, erschießen die Gegner ähnlich zielsicher die Anti-Terror-Einheit. Die Spezialeinheit Rainbow macht übrigens fast nie Gefangene. Jeder bewaffnete Gegner wird ohne Vorwarnung sofort erschossen. Schließlich hat das Leben von Geiseln und Teammitgliedern oberste Priorität. Das Ganze wirkt überzeugend realistisch, was nicht zuletzt den besonderen Reiz des Spiels ausmacht. Leider verdirbt die Gegner-KI den Spielspaß und zerstört die Illusion. Terroristen verhalten sich des öfteren völlig unlogisch: Einige schieben selbst nach einer Schußwunde teilnahmslos weiter Wache, wenn sie keinen Gegner ausmachen können.

Ansichtssache

Nur mit Direct3D läßt sich zwar eine gute Performance und ak-

PC ACTION PRÜFSTAND — SPIELETITEL

PRO & CONTRA

- \+ Innovativer 3D-Action-Shooter
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Strategie- und Actionphase
- \+ Realistische Simulation eines Anti-Terror-Kommandos
- \+ Schlechte KI

- \- Schlechtes Routefinding
- \- Sterile Grafik
- \- Clipping-Fehler
- \- Keine Hardware-Unterstützung außer Direct3D

LEISTUNGSMERKMALE

Theoretisch läuft Rainbow Six zwar auch ohne Direct3D, aber selbst mit High-End-Grafikkarte und einem P2-400 ruckelt das Spiel. Sämtliche Testrechner waren mit einer 3D-Grafikkarte ausgestattet. Die Art der Grafikkarte hatte keine weiteren Auswirkungen auf die Performance. Allerdings sind die höheren Auflösungen von 800x600 bzw. 1.024x768 nur auf 3D-Grafikkarten mit 8 bzw. 12MB Speicher möglich.



SOUND & MUSIK

Die MIDI-Musik ist nur in der Planungsphase aktiv. Während der eigentlichen Mission sind nur noch Soundeffekte und Sprachausgabe zu hören, denn die Musik würde hier wichtige Geräusche übertünchen.

STEUERUNG

Wie im Genre üblich, verwendet auch Rainbow Six eine Kombination aus Tastatur- und Maussteuerung. In der Planungsphase geht alles über die Maus, die in der 3D-Action-Phase Sicht- und Zielrichtung vorgibt. Alle anderen Funktionen der Planungsphase liegen dann auf Hotkeys. Eine Zielhilfe ist integriert, die geschickt Frustrationen bei allen 3D-Shooter-Laien verhindert. Nach kurzer Eingewöhnung stellt die Steuerung kein Problem mehr dar.

INSTALLATION

Ladezeiten, gemessen mit einem 8xCD-ROM

Minimalinstallation (57 MB):	Sehr langsam
Normale Installation (262 MB):	Mittel
Vollinstallation (329 MB):	Mittel

GRAFIK



512x384

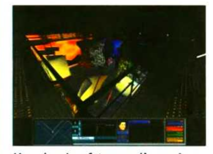


640x480



1.024x768

Zur Verfügung stehen Auflösungen von 512x384 bis zu 1.024x768 Pixeln. Einziges Limit gibt die 3D-Grafikkarte vor. Die Performance sinkt bei höheren Auflösungen nur unmerklich. Die Auflösung von 512x384 wirkt sehr grobkörnig und macht einen schlechten optischen Eindruck. 640x480 ist schon ganz akzeptabel. Ab 800x600 sieht Rainbow Six richtig gut aus. Die maximale Auflösung von 1.024x768 hingegen bringt nur noch eine irrelevante Verbesserung mit sich.



Von den Laufstegen dieses Amusementparks aus sind die Terroristen im Erdgeschoß leichte Beute.



Scherben bringen Glück. Ein Schuß und das Fenster zerbricht mit dem dafür typisch klirrenden Geräusch in tausend Stücke.

zeptable Grafik erreichen, aber wirklich nette Effekte, runde Kannten und abwechslungsreiche Texturen fehlen in Rainbow Six. So macht jede Umgebung einen äußerst sterilen und damit unrealistischen Eindruck. Etliche Clipping-Fehler, wodurch Gegner plötzlich Arme durch Türen und Mauern strecken, weisen auf weitere Mankos der Grafikengine hin. Viel besser löste Redstorm Entertainment den Sound. Während der Planung sorgt abwechslungsreiche Hintergrundmusik für die passende Untermalung. In der Action-Phase hingegen zirpen Grillen im Dschungel, das Meer rauscht um die Bohrinsel und die Turbinen eines Staudamms erzeugen ohrenbetäubenden Lärm. Fehlen solche Geräuschquellen, geben die anderen Teams über Funk ihren Status durch oder ein Schuß zerfetzt die Stille, während eine schallgedämpfte Hekler & Koch nur ein leises „Blam" von sich gibt und bestenfalls der Querschläger laut pfeift.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



» Freunde actiongeladener Shoot 'em Ups sollten die Finger von Rainbow Six lassen. Für Strategen ohne Abneigungen gegen 3D-Action ist das Verhältnis der Planungsphase zur Action-Phase von ca. 2:1 oder gar 3:1 geradezu ideal. Rainbow Six bietet alles, was ich von einem anspruchsvollen 3D-Shooter erwarte. Der hohe Realitätsgrad und die wirklichkeitsnahen Missionsziele generieren eine packende Atmosphäre. Wirklich negativ machen sich nur KI und das Routefinding bemerkbar, aber hier soll es in absehbarer Zeit noch einige Updates geben. Im Mehrspieler-Modus fallen diese Mankos nicht mehr ins Gewicht, was den Spielspaß enorm erhöht. «

Mindestens:	P 166 MMX, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Direct3D, Win95		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	MIDI
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus, Tastatur	Sprache:	deutsch
CD/HD:	390 MB/57-329 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Redstorm Entertainment	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 79% Sound: 80% Genre: Action-Strategie

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

82% Einzelspiel 89% Multiplayer

» **Innovative Action mit dem strategischen Etwas** «

H.E.D.Z. • Jump&Run

HAUPT-SACHE

Sie stecken niemals den Kopf in den Sand? Ihr Motto lautet vielmehr „Kopf hoch"? Ballerlastige Jump&Runs bereiten Ihnen keinerlei Kopfzerbrechen? Sie wollen nicht immer mit dem Kopf durch die Wand, sondern behalten auch bei Kletter- und Schalterrätseln ein kühles Köpfchen? Werfen Sie doch einmal einen Blick auf H.E.D.Z.

Andere Planeten, andere Sitten. Unsere Omis machen vielleicht Kirschen ein. Und unsere Opas freuen sich an ihren Briefmarkensammlungen. Die Hedz frönen einem ganz anderen Hobby. Seit einer der offenbar völlig hirnkranken Außerirdischen eine Technik entwickelt hat, um Menschen den Kopf zu mopsen und ohne Verfallsdatum in Einmachgläser zu stopfen, war die Kopfjagd eindeutig Volkssport Nummer 1. Wer was auf sich hielt, zeigte die Vielfalt seiner Sammlung öffentlich, indem er jeden Tag ein anderes Haupt aus der Sammlung über den eigenen Schädel zog und durch die Straßen flanierte. Mit einer Diaschau über den letzten Alpha-Centauri-Urlaub oder einem neuen Ferrari-Fluggleiter ließen sich jedenfalls nicht mal mehr die Müllers von nebenan neidisch machen. Da die Jagd nach Köpfen zu einer höheren Kriminalitätsrate führte und sich die Hedz gegenseitig beraubten, wurde das Trophäensammeln verboten. Stattdessen gründeten findige Köpfe die Head Extreme Distruction Zone (H.E.D.Z.), wobei sich Ligaspieler im Rahmen eines Wettkampfs im weit entfernten Asteroidengürtel „Nappa Flux" die Köpfe einhauen durften. Der PC-Besitzer schlüpft in die Rolle eines Außerirdischen, der sich an der verrückten „Haupt-Sache" beteiligt. Nach einem witzigen Intro geht's los. Anfangs besitzen Sie nur fünf Köpfe, die Sie sich aufs Haupt schrauben dürfen.



Elvis kann Schallplatten als Wurfgeschosse verwenden.



Mit flugfähigen Köpfen kommen Sie an die entlegensten Stellen.



Die bonbonbunten Grafiken sind nicht jedermanns Geschmack.



Wenn Aliens bezwungen werden, verlieren sie ihre Köpfe. Die entsprechenden Icons können dann eingesammelt werden.



Mit Hilfe der freien Kamera lassen sich Kletterrätsel einfacher lösen. Außerdem sieht man hinterhältige Gegner frühzeitig.

Jeder Schädel verleiht unterschiedliche Fähigkeiten in den Bereichen Schußkraft, Lebensenergie, Waffenreichweite, Geschwindigkeit und Sprunghöhe. Mit manchen kann man fliegen. Im weiteren Verlauf muß der Spieler mit vielen Konkurrenten kämpfen und ihnen Köpfe abnehmen. In den 20 großen 3D-Welten finden sich über 200 Trophäen, die – genügend eingesammeltes Geld vorausgesetzt – verwendet werden dürfen. Denn das Wechseln der Schädel kostet Energie, die bezahlt werden muß. Mit der Zeit hat der PC-Spieler die Qual der Wahl, weil er vor jeder neuen Mission immer nur fünf Köpfe aus einer riesigen Palette herauspicken darf. Es gibt Bombenwerfer, MG-Schützen, Heiler, Nahkämpfer und viele andere „Haupt"-Personen. Jedem Head wurde ein eigener Sound gespendet. So ertönt beispielsweise beim Elvis-Outfit ein flottes Rock 'n' Roll-Stück, der Schotte dudelsackt dem Spieler etwas vor und die japanische Geisha grüßt mit einem freundlichen „Sajonara". Hin und wieder finden sich Schlüssel, die neue Areale erschließen.

FKK unerwünscht

Wer kopflos herumballert, bekommt bald etwas auf den Kopf, weil sich Munitionsvorräte regenerieren müssen. Dann nehmen einen die in immer größeren Horden auftauchenden Konkurrenten heftig unter Beschuß und der Spieler verliert den Kopf. Wenn alle Heads aufgebraucht sind, sind Sie nackt. Ziemlich dumm, denn die offizielle H.E.D.Z.-Regel Nummer 635 besagt: „Nacktes Herumstreunen im Nappa Flux ist nicht erlaubt. Wenn jemand nackt erwischt wird, wird er unter Anwendung von Gewalt entfernt." Anders ausgedrückt: Sie sehen ziemlich alt aus. Oder auf Neudeutsch: Game Over! Optisch gehört H.E.D.Z. keinesfalls in die Kategorie „Die Wunder des 20. Jahrhunderts". Bei Nahaufnahmen verpixeln die Helden doch sehr stark und die Texturen (Oberflächenstrukturen) wirken irgendwie billig. Der Gesamteindruck ist aber okay. Besonders die unterschiedlichen Figuren sind liebevoll gestaltet.

Harald Fränkel



VERGLEICH

Man könnte H.E.D.Z als Action-Adventure oder als 3D-Shooter sehen. Am größten ist wohl die Verwandtschaft mit den 3D-Jump&Runs. Und in diesem Genre schlägt sich das Spiel nicht schlecht, wenngleich es an die Referenz nicht herankommt.

Spiel	Wertung
Pandemonium 2	87%
Croc	84%
H.E.D.Z.	72%
Bug Too!	37%
My Friend Koo	29%

SO SPIELT SICH H.E.D.Z.





KOMMENTAR

» Ich habe mir von diesem „Haupt-Kampf" mehr versprochen – besonders wegen der spritzigen Idee. Anfangs macht das Entdecken neuer Köpfe viel Spaß. Später nutzt sich dieser Effekt deutlich ab. Grafisch ist H.E.D.Z. außerdem nicht auf dem neuesten Stand. Leicht abgetörnt hat mich die konsolenartige Optik (Niedlichkeitseffekt und knallbunte Farbpalette). Das mag Geschmackssache sein. Der Kinderland-Level ist jedenfalls so grell, daß einem im schlimmsten Fall ein möglicherweise vorhandener Kinderwunsch vergällt werden könnte. Trotzdem: H.E.D.Z. ist ein Jump&Run, das sich durch seinen Humor von der Masse abhebt. Und im Multiplayer-Modus macht die Auswahl der Köpfe taktisch erheblich mehr Sinn. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	Gesampelte Digisounds
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem/seriell	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus, Joystick	Sprache:	deutsch
CD/HD:	687 MB/30-190 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Hasbro Interactive	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 58% | Sound: 79% | Genre: 3D-Jump&Run

72% Einzelspiel | **78%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Kopflastiges Spiel, von kreativen Köpfen erdacht** «


Die Riesenspinne hat sich einen Menschen geschnappt. Mit einem gezielten Schuß können wir den armen Kerl noch retten.


Gerettete Eingeborene bringt man zu den Fabriken. Dort werden sie zu Arbeitern. Hier stellen sie nützliche Power-Ups her.

V2000 • 3D-Shooter

VIRENKILLER

Wer sich einen Virus eingefangen hat, bekämpft ihn meistens mit Medikamenten. Falls des Menschen bester Freund (also der PC) betroffen ist, greift man zum Virenkiller. V2000 zeigt jetzt eine weitere Art der Problembewältigung: Waffengewalt.

Ausnahmsweise sind es bei V2000 wieder mal Außerirdische, die in die Welt des Spielers eindringen, um ihn zu piesacken. Die bösen Wichte schleusen einen Virus ein, der das Land verseucht und Tiere zu riesigen Monstern mutieren läßt. Unverschämterweise beginnen die Viecher, die Eingeborenen zu verspeisen. Weil das alles andere als freundlich ist, muß der PC-Besitzer dem Feinschmecker-Verein kräftig eins über die Rübe ziehen. Der Spieler steuert einen Gleiter durch 30 Levels in sechs Welten. Das Gefährt schwebt wahlweise wie ein Hovercraft über der Erde oder ist als Vollwert-Flieger einsetzbar.

Gegrillte Krebse

Hauptziel ist es, die infizierten Kreaturen wegzuballern und deren Brutstätte in Schall und Rauch aufzulösen. Außerdem können die Eingeborenen an Bord gebeamt und zu Fabriken kutschiert werden. Das bringt die Menschlein einerseits aus dem Einflußbereich der Mampflinge. Andererseits stellen die Geretteten neue Waffen, Schilde und weiteren Technik-Schnickschnack her – hier kommt also ein Schuß Strategie ins Spiel. Wer kleinere Rätsel löst, tut sich ebenfalls leichter: So ist es in einem Level möglich, einen Staudamm hochzujagen. Der Fluß ist kurzerhand trockengelegt und die vom Wasser geschützten Riesenkrebse können bequem gegrillt werden.

Harald Fränkel

Der extreme Nebeleffekt soll die Schwächen der Grafik-Maschine kaschieren. Ansonsten ist die Optik des Spiels ordentlich.

KOMMENTAR

» Wenn der Gleiter „dank" der Fummelsteuerung nicht ständig wie eine träge Hummel im LSD-Rausch durch die Lüfte eiern würde, käme das witzige Spielprinzip von V2000 erheblich besser zur Geltung. Dummerweise scheint es, daß der Schwierigkeitsgrad zu stark von dieser Unzulänglichkeit bestimmt wird. Den extremen Nebeleffekt, der die Schwächen der Grafikmaschine kaschieren soll, entschuldigen wir damit, daß das Spiel im dunstträchtigen England produziert wurde... «

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem	Controller:	Tast., Maus, Joystick
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	109 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Grolier/Ubi Soft	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 69% Sound: 65% Genre: 3D-Shooter

66% Einzelspiel

66% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Die Fummel-Steuerung knabbert an der witzigen Spielidee «

Playcom





Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

PC-CD Spiele

Titel		Preis
Age of Empires	DV	84.99
Age of Empires Expa.	DV*	64.00
Airline Tycoon (AT)	**DV**	**79.99**
Anno 1602	DV	74.99
Anstoss Gold Edition	DV	64.99
Apollo 18:T.Moon Mi.	DA	69.99
Battle Arena Tosh.2	**DV**	**74.00**
Battle Tech: Mech C.	DV	59.99
Best of Games Vol.1	**DV***	**69.95**
Black Dahlia	**DV**	**64.99**
Bundesliga Manag. 98	DV	79.99
Caesar 3	DV	89.99
Colin Mc Rae Rally	DV*	79.99
Comanche 3.0 Gold	**DV**	**79.99**



Titel		Preis
Command & Conquer 3	DV*	99.00
Commandos	DV	79.99
Conflict: Freespace	DV	59.99
Creatures 2	DV	74.99



Titel		Preis
Cromagnon	**DV**	**79.00**
Daikatana	**DA**	**79.99**
Dominion:Storm O.G.3	DV	74.99
Need for Speed 3	DV	79.99
Dune 2000	DV	74.99
F-22 Total Air War	**DV**	**69.99**
F1 Racing Sim. 2	DV*	84.99
Final Fantasy 7	DV	79.99
Forsaken	DV	44.99
Frankreich WM 98	**DV**	**49.00**
Grand Prix Legends	DV	89.99
H.E.D.Z. (Win95)	**DV**	**74.99**
Half Life	**DA**	**89.00**
Heart of Darkness	DV	64.99
Hugo Gold Edition	**DV**	**44.00**
Jagged Alliance 2	DV*	79.99
Knights & Merchants	DV	69.99
Larry's Casino	DV	49.99
M.A.X. 2	DV	59.99
Mayday	DV	79.99
Motocross Madness	DV	84.99
Pro Pilot	DV	79.00
Reah	**DV**	**69.99**
Siedler 2 Gold Edit.	DV	59.00
Siedler 3	**DV***	**79.99**
Sin	DA*	84.00
Spec Ops	DV	69.99
Star Trek:Klingon HG	**EV***	**64.99**

Kostenlos !



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Titel		Preis
Star Trek: Klingon H.G.	DV	64.99
Starcraft	DV	84.99
Total Heaven Comp.2	DV	79.99
Unreal (Win95)	EV	74.99
Unreal (Win95)	DV	79.99
Urban Assault	**DV**	**89.99**
War Games (Win95)	DV	79.99
X-Files: The Game	DV	79.99

Sonderangebote

Titel		Preis
Age of Empires Lv.2	DV	24.99
Anno 1602 Add On CD	**DV**	**34.00**

Titel		Preis
Asterix & Obelix	DV	24.99
Battle Zone Classic	**DV**	**24.99**
Bud Tucker in D.T.	DV	9.99
Civilization 2 Multi	DV	39.99
Der Industriegigant	**DV**	**29.00**
Dungeon Keeper Le.CD	DV	29.99
F1 Racing Simulation	DV	39.99
Floyd-Es gibt n.Hel.	DV	34.99
Jack Orlando	DV	9.99
Olympic Gold (Win)	DV	9.99
Outlaws Classic	DV	39.00
Star Trek SFA Missi.	DA	19.99
Star Wars Shad.o.t.E	DA	39.00
Starfighter 3000	DV	14.99
Theme Hospital	DV	29.99
Total Ann.Battle Ta.	**DV**	**29.99**
Ultimate Strategy A.	DA	34.99
Worms 2 Classic	DV	39.99

Anwendungen

Titel		Preis
Anti Virus	**DV**	**39.00**
D-Auto 98	**DV**	**39.99**
DT-Info Plus	DV	34.99
Kais Photo Soap	**DV**	**89.00**
Looney Tunes Screens	DA	34.00
MAGIX Artistpool	DV	34.99
MAGIX Music Maker V2	DV	134.00
MAGIX M.Studio V2000	**DV**	**134.00**
Master Graphics Con.	DV	99.00
Masterclips 75.000	DA	79.99
Star Trek Omnipedia	EV	29.99
Star Trek Warrior	DV	69.99
Topware Gold 3	DA	24.99
Tune Up 97	DV	19.99
Win Delete V.4.0	DV	74.99

PC-Zubehör

Titel		Preis
Alfa Quad (Joyst.Sp)	DA	79.99
C&C Trackball	DA	34.99
Gravis Analog Pro	DV	44.99
Gravis Gamepad	DV	29.99
Gravis Gamepad Pro	DV	59.99
Gravis X Terminator	dt	94.00
Gamecard SV-211	DV	34.00
Lautsprecher SBC-610	**DV**	**39.99**
Lenkrad Vortex 3D PC	DV	69.99
Logitec Maus & "Z"	**DV**	**39.99**
PC Dash	DV	119.99
Sidewinder Freestyle	**dt**	**139.99**
Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Sidewinder Precision	DA	129.00
Typhoon 3D-fx Karte	DV	199.99
Typhoon Boxen 120 W.	**DV**	**49.99**
Ultraracer PC SV-284	DV	69.00
Verlänger. Joystick	DV	9.95
Wheel Maus (MS)	DV	49.00

DVD

Titel		Preis
Arche Noah Prinzip	DV	44.99
Asterix Operation H.	DV	44.99
Bound - Gefesselt	**DV**	**44.99**
Das Boot - Directors	DV	44.99
Fleetwood Mac	DV	44.99
Geist und die Dunk.	DV	44.99
K 2	DV	44.99



Titel		Preis
Kondom des Grauens	**DV**	**44.99**
Leon, der Profi	DV	44.99
Nikita	DV	44.99
Playboy - Wet & Wild	DV	54.99
Playboy 101 heiße T.	DV	54.99
Playboy Jenny McCar	DV	44.99
Playboy Pamela Ander	DV	54.99
Stalingrad	DV	44.99

Merchandise

Titel		Preis
Tomb R2 Kaffeebecher	dt	17.99
Tomb Raider 2 Mausp.	**DV**	**10.00**
TR2 Poster sitzend	dt	29.00
TR 2 T-Shirt XL weiß	dt	39.95



Titel		Preis
Tomb R II Uhr Klein	dt	59.95

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
-Versandkosten per Post 7,– zzgl. Nachnahme, ab 250,– versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,– zzgl. Nachnahme, ab 350,– versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren





Durch stereoskopische Landschaftsaufnahmen entstehen dreidimensionale Licht- und Schattenverhältnisse, die im Überflug eine sehr realistische Topographie bilden. In alle der hier sichtbaren Schluchten können Sie auch wirklich hineinfliegen.



In ihrem Land sind sie Volkshelden und bei Jane's neuer Flugsimulation stehen sie im Mittelpunkt, die Piloten der israelischen Luftwaffe. Israeli Air Force basiert auf historischen Auseinandersetzungen im Nahen Osten, setzt den Spielspaß vor Realismus und bleibt trotzdem keine einseitige Angelegenheit.

Israeli Air Force • Flugsimulation

LANDSCHAFTS-FLIEGER

Schon bald nach der Staatsgründung 1948 hatte Israel alle Hände voll zu tun, um seine Grenzen zu sichern. Im Sechstage-, Yom Kippur- und Libanon-Krieg spielte die israelische Luftwaffe während der 60er, 70er und 80er Jahre die entscheidende Rolle. IAF ist eine Art Hommage an deren Verdienste und wurde auch vor Ort vom heimischen Entwickler Pixel Multimedia programmiert. Die Jane's-Simulations-Experten zeichnen hingegen für die geglückte Windows-Benutzerführung und die multimediale Präsentation verantwortlich. Der Spielepackung liegt nämlich eine Info-CD zum 50jährigen Jubiläum bei. Neben den drei oben genannten historischen Kampagnen werden drei fiktive Szenarien angeboten. Zusammen mit den etwas spartanischen, aber zweckmäßigen Trainingseinheiten erhalten Sie an die 45 Missionen. Nicht gerade viel, wenn man bedenkt, daß diese immer gleich verlaufen. Manchmal können Sie zwar zwischen verschiedenen Staffeln wählen, aber ein sich je nach Erfolg dynamisch entwickelndes Kampagnensystem gibt es nicht.



Bei Volltreffern regnet es Einzelteile, aber das Schadensystem kennt auch partielle Ausfälle.



Der israelische Lavi-Jäger im Einsatz: Weit über den Golan-Höhen findet eine Sidewinder ihr Ziel.

Inszenierter Spielspaß

Aber gerade der Aufbau der Kampagnen und die Vielfalt der spielbaren Flugzeuge sind es, die bei IAF so Laune machen. Zwar erwarten Sie Missionen, die nach sogenannten Scripts immer ähnlich verlaufen (hie und da verändern sich Missionsziele), die aber sind mit viel Sinn für Spannung und Abwechslung geschrieben. Da werden Trainingsflüge abgebrochen und zu Rettungsaktionen umfunktioniert, und schon auf der Startbahn schlägt zuweilen die Bombenlast der Angreifer ein. Letztlich haben Sie immer das Gefühl, einer



Multimedia-CD als Bonus: Zum Anlaß des 50-jährigen Bestehens der IAF erhalten Sie Einblick in Geschichte, Strukturen und Technologien.



Die Janes-Experten haben mit Hyperlinks und Windows-Benutzerführung tolle Arbeit geleistet.

dramaturgisch inszenierten Handlung zu folgen, die reichlich Action und Herausforderung bietet.
Jedes der sieben Spieler-Flugzeuge, von der Mirage über die F-4 Phantom bis hin zur F-16, vertritt ein Vierteljahrhundert Luftfahrtgeschichte und besitzt eine eigene Cockpitgestaltung, die zwar keineswegs voll funktionsfähig ist, aber alle flugwichtigen Informationen bietet. Überhaupt sind der Realitätsgrad und die Detailgenauigkeit zugunsten der Einsteigerfreundlichkeit und des unkomplizierten Spielspaßes zurückgeschraubt. Alle Jets lassen sich mit den gleichen Tasten- und Joystick-Kommandos steuern und verfügen nicht über die peinlich genauen Flugmodelle wie die Simulationen F-22 ADF oder F-15. Dennoch lassen sich durchaus Unterschiede im Flugverhalten feststellen. Eine F-4 fliegt sich eben wesentlich schwerfälliger als der im Vergleich grazile F-16 Falcon.

Kontroverse Grafik

Ganz anders die grafische Umsetzung. Besonders bei der Optik der Jets haben die Designer ganze Arbeit geleistet. Sie sind hervorragend zu unterscheiden und zeigen detailreiche Oberflächenbemalungen, Kennziffern und Abzeichen. Gewöhnungsbedürftig für Flug-Veteranen ist sicherlich die Landschaftsgrafik. Pixel Multimedia benutzt hierfür eine spezielle Voxeltechnologie, die stereoskopische, aus zwei Blickwinkeln fotografierte Luftbilder über eine Höhenkarte legt und so einen sehr dreidimensionalen Eindruck vermittelt. Einschnitte in der Oberfläche sehen wirklich wie Flußtäler aus und Erhebungen wie Berge. Ebenfalls auffällig ist, daß hier keine sich wiederholenden Bodentexturen aneinandergeklebt werden, sondern daß Sie über den halben Nahen Osten fliegen können, ohne auch nur einmal die gleiche Landschaft ein zweites Mal zu sehen. Wie gesagt, anfangs mag es Ihnen pixelig oder verschwommen vorkommen, aber je länger Sie bei IAF in der Kanzel sitzen, desto eindrucksvoller zeigt sich die Darstellung.
IAF ist reichlich Hardware-hungrig. Unter einem P233 tut sich gar nichts und je mehr RAM sowie virtuellen Speicher Sie besitzen, desto besser. Die Option der Software-betriebenen Grafik können Sie getrost vergessen. Was IAF neben Rechenpower zu wirklichem Leben erweckt, ist eine Direct3D-Grafikkarte. Dabei bleibt die Auflösung jedoch auf 640x480 Bildpunkte beschränkt, was man als einzigen Mangel bezeichnen darf. Da bieten fast alle Mitbewerber im Genre wesentlich mehr. Vielleicht darf man auf einen Patch hoffen.

Christian Müller

VERGLEICH



Die Realismus-Puristen F-22 und F-15 von DID und Jane's teilen sich nach wie vor die Spitzenplätze im Genre. Mit IAF aber rückt ihnen jetzt eine Flugsimulation mit Schwerpunkt auf dem Spielerlebnis ziemlich nahe, die zudem mit einer neuartigen Grafik-Technik aufwartet. Letztlich fehlt es IAF nur an ausreichend Missionen und der Erweiterbarkeit durch einen Editor.

F-22 ADF	87%
F-15	86%
Israeli Air Force	**84%**
Joint Strike Fighter	78%
F-22 Raptor	76%



In diesem historischen Nachteinsatz bombardieren Sie in einen ägyptischem Hafen am Dock liegende Kanonenboote.



Eine interessante Reise in die technologische Vergangenheit sind die historischen Kampagnen. Hier überfliegt eine Mirage den Suez-Kanal.

KOMMENTAR



» Endlich mal wieder eine Flugsimulation, die so richtig Spaß macht. Gerade die historischen Kampagnen sind hervorragend inszeniert und bieten nicht nur Standard-Missionen. Auch die Vielfalt der Jets hat mir gut gefallen. An der Grafik-Engine können sich anfangs sicher die Geister scheiden, aber je länger Sie IAF spielen, desto eindrucksvoller erscheinen die abwechslungsreichen Landschaften. Jane's gelingt mit IAF der Spagat zwischen Realismus, Benutzerfreundlichkeit und Spielspaß und knüpft damit nahtlos an die „Mainstream"-Simulationen US Navy Fighters und Advanced Tactical Fighters an. Ein netter Bonus ist die Multimedia-CD über die Geschichte der israelischen Luftwaffe. «

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 128 MB RAM, Direct3D, AGP		
Grafik:	MMX, Direct3D, AGP		
Sound:	DirectSound	**Musik:**	DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP.	**Handbuch:**	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick	**Sprache:**	deutsch
CD/HD:	604 MB/251-635 MB	**Preis:**	ca. DM 80,-
Hersteller:	Janes/Electronic Arts	**Veröffentlichung:**	Oktober

Grafik: 82% | Sound: 86% | Genre: Flugsimulation

84% Einzelspiel | **88%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Eine Simulation mit dem Spielspaß im Mittelpunkt «



Im Tiefflug nähert sich die MIG 29 einer Stadt, in der ein von mobilen Einheiten und Helikoptern bewachtes Giftgas-Lager zu zerstören ist.



Die F-16 kurz nach dem Start. Typisch für Jet-Simulationen: Weite Gebiete wirken sehr flach, sind unbebaut und ohne Vegetation.

F-16 & MIG 29 • Flugsimulation

PAAR-FLUG

Sie könnten unterschiedlicher nicht sein, die Hauptdarsteller in NovaLogics neuer Flugsimulation. Der US-Kampfbomber F-16 steht darin dem russischen Abfangjäger MIG 29 gegenüber. Die Voraussetzungen für spannende Luftduelle sind also gegeben. Aber ist das Sim-Paket damit schon etwas Besonderes?

Bereits im Dezember '97 gelang NovaLogic mit F-22 Raptor der überzeugende Sprung von der Voxel- zur Polygon-Grafik-Engine. Und auch die komplett neu programmierte F-16/-MIG 29-Optik hat wieder einen Schritt nach vorne gemacht. Mit der neuesten Grafikkarten-Generation wird eine Auflösung von bis zu 1.024x768 (ab 12 MB Grafikspeicher) erreicht, die äußerst realistische Ergebnisse bringt. Die Oberflächenstrukturen gehen weich ineinander über und Objekte werden mit nur wenigen Kanten gezeichnet. Spieler-Jets, Wolken, Kondensstreifen, Wasser- und Landschaftsflächen sehen einfach toll aus.

Realistischeres Flugmodell

Leider hat NovaLogic allerdings der Gestaltung von Boden-Objekten und computergesteuerten Vehikeln nicht die gleiche Aufmerksamkeit geschenkt, die mit deutlich weniger Polygonen modelliert sind. Außerdem zeigt sich bei einigen Kehren der eine oder andere Clipping-Fehler (nicht gezeichnete Polygone) am Horizont. Waren die bisherigen NovaLogic-Simulationen mehr actionorientiert, haben die Amerikaner jetzt ein realistischeres Flugmodell benutzt, das wesentlich mehr Fingerspitzengefühl verlangt. Geblieben ist die übersichtliche Tastaturbelegung, deren Funktionalität zum Teil in klickbare Cockpitinstrumente übertragen wurde.

Christian Müller



In großer Höhe ist am Horizont die Erdkrümmung zu erkennen. Besonders in der 1.024x768-Auflösung wirken die Bilder fast fotorealistisch.

KOMMENTAR



» Gut, daß sich NovaLogic entgegen früherer Überlegungen dazu entschlossen hat, die beiden fast identischen Flugsimulationen zum Preis von einer in den Laden zu stellen. 90 Missionen, ein hoher Schwierigkeitsgrad, verbesserte Flugmodelle, die überzeugende Grafik-Engine und vor allem der kostenfreie Multiplayer-Dienst im Internet bilden ein rundes Gesamtpaket. Angesprochen werden damit in erster Linie actionbegeisterte Simulations-Experten, zumal eine Flugschule völlig fehlt. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 233, 64 MB RAM, 3dfx-Karte		
Grafik:	Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	Dolby Surround
Multiplayer:	12 SP. LAN, 128 TCP/IP, Modem	Controller:	Joystick
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	1.200 MB/je 235 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	NovaLogic	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 88% · Sound: 80% · Genre: Flugsimulation

82% Einzelspiel · **90%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ein bombastisch aussehender Action-Flieger «

O.D.T. • 3D-Action-Adventure

HEILPRAKTIKER

Die Schulmedizin ist mit ihrem Latein am Ende: Kein Mittel hilft gegen die Seuche, die in der Stadt Calli einen Bewohner nach dem anderen dahinrafft. Rettung verspricht allenfalls die grüne Wunderperle, die Kapitän Lamat mit seinem bizarren Fluggerät Nautiflyus heranschaffen will...

Natürlich geht das Vorhaben schief: Lamath legt auf einem geheimnisvollen Turm eine Bruchlandung hin, und die grüne Perle kullert davon. Es ist Ihre Aufgabe, das dringend benötigte Heilmittel wieder herbeizuschaffen, um die Stadt Calli vor dem endgültigen Aus zu bewahren. Also steigen Sie in die finsteren Gemäuer des Turms hinab und sehen sich schon bald mit einer Horde aggressiver Monster konfrontiert. Vier Helden mit grundverschiedenen Eigenschaften stehen Ihnen für Ihr Abenteuer zur Auswahl, ausgestattet jeweils mit vier verschiedenen Waffen und diversen Zauberfähigkeiten. Im Lauf der acht Levels, die es zu bewältigen gilt, gewinnt Ihr Protagonist an Erfahrung und kann so nach und nach seine Wehrhaftigkeit steigern. Neben einer stattlichen Anzahl größtenteils recht dummer Monster müssen Sie eine breite Palette tückischer Fallen (Säurebecken, rotierende Klingen, tödliche Abgründe etc.) überwinden, um letztendlich Ihre Aufgabe erfüllen zu können.



Gefahr von oben: rotierende Klingen und ein messerwerfender Metzger!

Halbgar

Sie steuern Ihre Spielfigur in Tomb Raider-Manier aus der 3rd-Person-Perspektive und entlocken ihr auf Tastendruck ein paar schön umgesetzte Bewegungsmuster (Laufen, Gehen, Ducken, Springen, am Boden entlangrollen, Treten, mit der Waffe zielen...). Leider wählt die automatische Verfolgerkamera dabei nicht selten den denkbar ungünstigsten Blickwinkel, so daß Sie das Geschehen zuweilen ganz aus den Augen verlieren. Die verwinkelten Dungeons, die Sie auf der Suche nach der grünen Perle durchstreifen, gestalten sich optisch sehr stimmungsvoll und abwechslungsreich – die mit 3D-Beschleunigern möglichen Effekte mit farbigen Lichtquellen, Transparenzen, Nebel und Staubwolken finden reichlich Verwendung. Viel zu wenig kümmerten sich die Entwickler jedoch darum, Clipping und Kollisionsabfrage sauber umzusetzen, und so kommt es hier immer wieder zu abenteuerlichen Fehlern, die sich auch negativ auf die Spielbarkeit auswirken.

Herbert Aichinger



Fackelt man mit seiner Spielfigur ein Monster ab, sollte man vorsichtig sein, denn die Glut kann einem selbst ebenfalls Schaden zufügen.



Ärgerliche Grafikfehler wie diese kommen in O.D.T. leider immer wieder vor – wie soll man hier wissen, an welcher Stelle man noch festen Boden unter den Füßen hat?

KOMMENTAR



» So überzeugend das Grundkonzept von O.D.T. mit den vier Charakteren und den Rollenspiel-Elementen auch wirkt, die Mängel in der technischen Umsetzung machen vieles davon wieder kaputt. Außerdem handelt es sich bei dem Programm wieder einmal um einen jener Kandidaten, die dem Spieler trotz des gehobenen Schwierigkeitsgrads eine vernünftige Save-Option vorenthalten. Fazit: O.D.T. ist sicherlich nicht schlecht, mit den Genre-Referenzen kann es sich jedoch auch nicht messen. «

Mindestens:	P133, 24 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 3Dfx/AGP-Karte		
Grafik:	Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Controller:	Tast., Joyst., Pad
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	374 MB/3-266 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 74% Sound: 68% Genre: Action-Adventure



63% Einzelspiel



– % Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gute Design-Ideen, technisch nicht ganz ausgereift «

AZTECH FULL POWER FÜR IHREN PC

Aztech bietet schnelle und zuverlässige Modems sowie Soundkarten mit reichhaltiger Ausstattung und umfangreichen Funktionen. Dadurch erhalten Sie die Möglichkeit, mit Ihrem PC mit voller Kraft im Internet zu surfen sowie Ihrem interaktivem Spiel noch mehr "Feuer" zu geben. Selbstverständlich haben alle unsere Produkte eine 5-jährige Garantie. Zögern Sie nicht und geben Ihrem PC die volle Kraft der Aztech Multimedia Produkte.

FULL POWER MODEM



56K Techno Modem

EVP DM 189,--

Mit diesem transparenten, neon-grünen Modem liegen Sie voll im Trend! Es ist schnell zuverlässig und hat Charakter!

- 56Kbps externes Daten/Fax/Sprachmodem
- dualer Standard – unterstützt ITU V.90/K56flex™
- Vollduplex-Telefonfunktion
- Trio Kommunikations-Software im Lieferumfang enthalten
- Inclusive Internet-Angebot: VossNet, AOL und kostenlose T-Online-Anmeldung

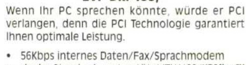


56K Turbo Modem

EVP DM 179,--

Dieses Modem ist kompakt und hat ein aerodynamisches Design. Und, es verbindet Sie zuverlässig mit dem Internet.

- 56Kbps externes Daten/Fax/Sprachmodem
- dualer Standard – unterstützt ITU V.90/K56flex™
- Vollduplex-Telefonfunktion
- Trio Kommunikations-Software im Lieferumfang enthalten
- Inclusive Internet-Angebot: VossNet, AOL und kostenlose T-Online-Anmeldung



56K PCI Modem

EVP DM 139,--

Wenn Ihr PC sprechen könnte, würde er PCI verlangen, denn die PCI Technologie garantiert Ihnen optimale Leistung.

- 56Kbps internes Daten/Fax/Sprachmodem
- dualer Standard – unterstützt ITU V.90/K56flex™
- Vollduplex-Telefonfunktion
- Trio Kommunikations-Software im Lieferumfang enthalten
- Inclusive Internet-Angebot: VossNet, AOL und kostenlose T-Online-Anmeldung

FULL POWER SOUND



PCI 338-A3D Super

EVP DM 149,--

Was für eine Wirkung! Erleben Sie aufregende Computerabenteuer in völlig neuer Dimension. Sie sind mittendrin statt nur dabei!

- 32-bit PCI Soundkarte
- A3D™-Soundpositionierung
- 64-stimmige Wavetable-Synthese
- Im Lieferumfang sind A3D™ Demonstrationsprogramme und 32-bit Multi media-Anwendungen enthalten
- Zusätzlich erhalten Sie das spannende Top-Action-Game "Jedi Knight™: Ambush at Altyr5™"



PCI Galaxy

EVP DM 99,--

Mit Q3D™ Sound-Positionierung und 128-stimmiger Wavetable-Synthese bietet Ihnen diese Soundkarte alles, was Sie für spannende, interaktive Spiele benötigen.

- 32-bit PCI Soundkarte
- Q3D™-Soundpositionierung
- 128-stimmige Wavetable-Synthese
- Im Lieferumfang sind Q3D™ Demonstrationsprogramme und 32-bit Multimedia-Anwendungen enthalten



Pro 16III-3D

EVP DM 59,--

Eine Karte mit exellenten Klangergebnissen zu einem atraktiven Preis.

- Erstklassiger Sound in CD-Qualität auf dem PC
- Eingebaute 3D-Soundeffekte für naturgetreue Klangwiedergabe
- Softwarepaket mit kompletter Multimedia-Software-Suite

Wir freuen uns auf Ihren Anruf unter **0421-16256-30**, oder schicken Sie uns eine E-Mail: **sales@aztech.de.** Wir freuen uns auf Sie!

AZTECH SYSTEMS GMBH

Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Deutschland Tel: 0421-16256-0 Fax: 0421-16256-33


JEDER TITEL DM 29,95*
VOLLGAS
84% X-WING COLLECTOR'S CD
86% MONKEY ISLAND SPECIAL
88% INDIANA JONES 3&4
72% FATAL RACING
NEU!
87% Leviathan
78% VERMEER
71% DEEP SPACE NINE HARBINGER
80% DREAM TEAM 98
JEDER TITEL DM 39,95*
NEU!
Outlaws
NEU!
77% Shadows of the Empire
83% REBEL ASSAULT 2
85% TIE FIGHTER
89% THE DIG
82% SWIV 3D
87% REALMS OF THE HAUNTING
79% ELISABETH I.
87% BIING!
73% CLASSIC PINBALL 1
73% CLASSIC PINBALL 2

Sports TV: Boxing! • WiSim

KINNHAKEN



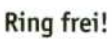
„Mike Tyren" beherrscht seinen Gegner nach Belieben – per Mausklick rufen wir ihm weitere Anweisungen zu.

Nachdem Sie zahlreiche Aufstiege und Meisterschaften bei diversen Fußballmanagern gefeiert und Abstiege und Niederlagen bedauert haben, dürfen Sie nun endlich auch über „Upper-Cuts", „Knock-Outs" und herausgeschlagene Schneidezähne jubeln: Der erste Box-Manager für den PC ist da!

Gleich zu Beginn des Spiels hat der Spieler die Qual der Wahl bei den verschiedenen Spielmodi: Entweder reiht man sich in die Garde bekannter Box-Promoter wie Don King oder Wilfried Sauerland ein und startet mit einem Star-Boxer den Angriff auf den WM-Gürtel. Oder man fängt ganz bei Null an und schlägt sich mit seinem anfangs völlig unbekannten Boxstall bis an die Weltspitze hoch. Wem auch dieser der insgesamt sechs Spielmodi zu langweilig ist, der wird sich vielleicht für den Adventure-Mode entscheiden. Auch hier startet man mit einem kleinen, unbekannten Boxstall, allerdings sorgt eine fertige Rahmenhandlung, wie bei einem normalen Adventure, für zusätzliche Atmosphäre. Wer will, darf seinen Boxer anhand verschiedener Charakterattribute selbst erstellen. Hat man sich schließlich für einen Spielmodus entschieden, gilt es sogleich, seinem Schützling einen schlagbaren Gegner zu besorgen. Sind Termin und (auch finanzielle) Rahmenbedingungen geklärt, beginnt die heiße – und mit zunehmender Spieldauer langweilige – Phase der Vorbereitung. Trainingspläne müssen erstellt, Sparringspartner besorgt und Ernährungspläne ausgearbeitet werden. Bei Kämpfen gegen einen Boxer, der in der Rangliste unter Ihrem liegt, müssen Sie sich zusätzlich um ausreichend Security-Personal sowie den Kartenvorverkauf kümmern. Eine Spielrunde dauert immer einen ganzen Tag, glücklicherweise läßt sich das Datum aber auch bis zum Ende des aktuellen Trainingsplans oder bis zum nächsten Kampf vorstellen. Vor dem Kampf legt man die taktische Marschroute seines Boxers fest und besticht gegebenenfalls die Punktrichter, ehe es dann endlich in den Ring geht.

KOMMENTAR

» Sports TV: Boxing! geht nicht k.o., zu mehr als einem schmeichelhaften Punktsieg reicht es aber nicht. Nach anfänglicher Begeisterung sackt die Motivationskurve rasch in den Keller. Zu langweilig ist das ewige Kampftermin-Vereinbaren und Trainingsplan-Festlegen. Auch die 3D-Kampfszenen sind auf Dauer nicht sonderlich belebend, spätestens beim zehnten Kampf klickt man sich genervt durchs Kampfgeschehen. Genre-Fans und Boxliebhaber mögen eine Zeitlang ihren Spaß haben, alle anderen sollten besser nicht zuschlagen... «



Ring frei!

Sämtliche Kämpfe können nicht nur in 3D-Grafik bestaunt werden, während des Kampfes dürfen Sie auch mit Hilfe der intuitiven Maussteuerung Anweisungen in den Ring brüllen („Meid' ihn", „Upper Cut") und in den Ringpausen die Wasserflasche reichen, Verletzungen versorgen und die Kampfstrategie ändern. Nach spätestens 12 Runden ist der Kampf beendet, das Ergebnis wirkt sich je nach Kampfausgang positiv oder negativ auf die einzelnen Attribute des Boxers – wie beispielsweise die Psyche oder die Schlagkraft – aus. Mit jedem Sieg klettert Ihr Boxer in der Rangliste weiter nach oben; nicht nur sein Gehalt, sondern auch seine Wünsche (Leibwächter, Einlaufmusik, Umhang) steigen dann sprunghaft in die Höhe. Wer den Adventure-Mode hinter sich gebracht hat, darf im Classic-Mode nicht mehr aktive Boxstars in den Ring führen, der gesamte Boxkampf wird dann in Schwarzweiß dargestellt. Auf die Original-Namen der Boxer muß aus Lizenzgründen verzichtet werden, Sportkameraden wie Mike Tyren oder Axel Scholz lassen sich aber mit dem Editor umtaufen.

Christian Bigge



Die Trainingshalle in der höchsten Ausbaustufe.



Im Classic-Mode können Sie Max Schmeling gegen Muhammed Ali antreten lassen.



Im Büro vereinbaren Sie Kampftermine für Ihren Schützling.

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	SVGA, Direct 3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	634MB/50-650MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Silver Style Entertainment	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 68% Sound: 57% Genre: WiSim

66% Einzelspiel **67%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Mittelprächtige Umsetzung einer guten Spielidee* «

Tiger Woods 99 • Sportspiel

TIGER IM TANK

Mit seinem Sensationssieg bei den US Masters 1997 brach er sämtliche Rekorde und spätestens seit diesem Zeitpunkt kennt fast jeder den farbigen Golfer. Die Rede ist von Tiger Woods, der dem leicht angestaubten Golfsport wieder jugendliche Frische einimpfte und jetzt auch den heimischen PC erobern möchte.



Die 3D-beschleunigte Grafik sieht wirklich gut aus. Schön anzusehen sind nicht nur die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche.

Was bisher als PGA Tour Golf verkauft wurde, trägt jetzt den Namen Tiger Woods. Mit dem Konterfei des berühmten Golfers soll allerdings nicht nur der Verkauf angekurbelt werden, mit einer komplett überarbeiteten Version wollte EA Sports auch endlich am Platzhirsch Links LS vorbeiziehen – und ist knapper denn je gescheitert. Nach einem schicken Intro mit fetziger Rockmusik erwartet den Spieler ein aufgeräumtes Hauptmenü. Hier stehen Ihnen drei verschiedene Kurse (Pebble Beach, Sawgrass, Summerlin) und gleich neun Spielmodi zur Verfügung. Des weiteren gibt's für einen geringen Obulus prompt einen Zusatz-Silberling, auf dem sich fünf (!) weitere Kurse befinden. Sämtliche bereits erhältlichen PGA Tour-Zusatzkurse sind netterweise Tiger-kompatibel.



Die aufgeräumten Menüs sind, ganz wie man es von Electronic Arts gewohnt ist, mit fetziger Musik unterlegt.

Ballermann 2

Als erste Golfsimulation überhaupt unterstützt Tiger Woods 99 alle gängigen 3Dfx-Karten. Stufenweise regulierbare Nebeleffekte und zahlreiche Kameraperspektiven kommen einer TV-Übertragung sehr nahe. Je nach Grafikkarte sind Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten in 65.000 Farben möglich. Antreten darf man entweder mit dem Tiger höchstpersönlich oder mit einem seiner ebenfalls sehr gut digitalisierten PGA-Kollegen. Die leicht ungenaue Steuerung beim Putten verrenkt der Katze den Hals: Zu dem bekannten 3-Klick-Swing gesellt sich mit dem Profi-Swing eine Steuerungsvariante, bei der Sie einmal mehr mit der Maus Schwung holen. Anfänger bekommen gratis „meisterliche" Tips und können die „Tiger-Tunes" aktivieren, welche das Spiel mit Woods Lieblingsmusik unterlegen. Wenn's scheee macht...! Professionelle Kommentare, Netzwerk- und Internet-Tauglichkeit sowie gelungene Kamerafahrten runden den Tiger ab, der allerdings in der Auflösung 800x600 mit allen Details erst ab einem PII die Krallen zeigt.

Christian Bigge

Hier chippt Tiger gerade aus dem Sandbunker. Die Animationen Woods und seiner PGA-Tour-Kollegen sind komplett digitalisiert.

KOMMENTAR

» EA Sports ist es trotz allem nicht gelungen, gegenüber dem langjährigen Konkurrenten Links LS unter Par zu bleiben. Die mitgelieferten Kurse haben Links-Niveau, die Optik und die Realitätsnähe kommen sehr nah an den Genre-König heran, das Gameplay eines Links LS bleibt aber nach wie vor unerreicht. Vor allem beim Putten sorgt das ungenaue Bodengitter mitsamt der nicht perfekten Steuerung für Frust. Was bleibt, ist ein sehr gutes Golfspiel, aber eben nur das zweitbeste. «

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 2-300, 64 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	DirectDraw, Direct 3D, Glide		
Sound:	DirectSound	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp. LAN u. TCP/IP	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	514MB/43-225MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 88% · Sound: 82% · Genre: Sportspiel

85% Einzelspiel · **87%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Fast so gut wie Links LS – allemal eine Empfehlung wert! «

Anstoss 2 Gold • WiSim

DAS LETZE GEFECHT

Etwas betagt ist er ja schon. Nach den Überfliegern Anstoss 2 im September 1997 und der Verlängerung vom März dieses Jahres schickt Ascaron seinen Fußballmanager nun vergoldet in die letzte Schlacht. Und schon wieder bleibt man in Gütersloh siegreich...

In der güldenen Verpackung findet der geneigte Fan neben dem Originalprogramm Anstoss 2 und der Erweiterungs-CD „Verlängerung" ein zusätzliches 100-Seiten-Handbuch zur Entstehungsgeschichte des Programms. Der ursprüngliche Charakter des opulenten Originals blieb natürlich erhalten, ein paar ergänzende Optionen ließ man sich in Gütersloh aber einfallen. So können Sie nun eine Karriere als Manager starten und verteilen zu Beginn Ihrer Laufbahn munter Talentwerte auf Ihr Verhandlungsgeschick, die Motivationsfähigkeit, die Trainingsgestaltung, die Autorität, die Ausstrahlung und Ihre Fremdsprachenkenntnisse. Ackern Sie sich als Regionalligatrainer nach oben, liegt ein steiniger Weg vor Ihnen, bei einem Einstieg als Bundesliga-Coach trudeln erste Angebote andere Vereine recht schnell ein und schon bald winkt ein Job im europäischen Ausland.

Neu: Vor jeder Saison stecken Sie mit Ihrem Präsidenten die zu erreichenden Ziele ab. Nehmen Sie sich nicht zuviel vor!

Der goldene Schuß

Für eine komplette Ligasaison ziehen selbst bei Mausvirtuosen so an die sechs Stunden Spielzeit ins Land, der Optionsumfang läßt schön grüßen und noch weniger Wünsche offen. Neu sind Mannschaftsbesprechungen vor jedem Spiel, bei denen Sie Ihre Kicker leistungssteigernd übermotivieren können. Rund 60 verfügbare Fanartikel, deren Verwaltung wahlweise auch ein digitaler Marketingstratege übernimmt, sorgen für eine volle Kasse – fehlen bloß noch die vollen Stadien. Vor Saisonbeginn verhandeln Sie mit dem Präsidium über Ihre Ziele – liegen Sie total daneben, droht der achtkantige Rauswurf. Natürlich finden sich die neuen Spielmodi von Champions League und UI-Cup im Programm, ein Editor sorgt für Original-Namen. Besonders nett: Alle Speicherstände sind voll „Verlängerungs"-kompatibel, für einen Updatepreis ab DM 20,- sagt man da doch nicht nein. Neueinsteiger mit Lederinteresse sollten am derzeit besten Manager sowieso nicht vorbeisprinten.

Christian Bigge



Vorberechnet, aber immer noch sehenswert: der Torszenen-Bildschirm samt stets aktualisierter Tabelle.

KOMMENTAR



» Eigentlich hatte ich das Anstoss 2-Kapitel bereits abgeschlossen-und das, obwohl der Manager ein halbes Jahr seinen Stammplatz auf meiner Festplatte behauptete. Der Gold-Edition gelang es „spielend", die alte Faszination wieder zu entfachen – auch ohne Original-Namen im Gepäck. Im Gegensatz zum Software 2000-Pendant wurde hier dezent an der Feature-Schraube gedreht und ein moderater Update-Preis festgelegt. Anstoss 2 Gold verteidigt souverän den Meistertitel seiner Vorgänger und bleibt im Genre vorerst das Maß aller Dinge. «



Neu: Vor jedem Spiel müssen Sie Ihr Team ins Gebet nehmen, der richtige Wortschwall setzt dann zusätzliche Kräfte frei.

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	686 MB/200-300 MB	Preis:	ca. DM 20,- bis 70,-
Hersteller:	Ascaron	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 79% Sound: 76% Genre: WiSim

90% Einzelspiel **89%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Für Neueinsteiger ins Genre ein Pflichtkauf** «

Sonic R • Jump&Run

RENN-TIERE

Wenn ein blauer Igel, ein roter Ameisenbär und ein zweischwänziger Fuchs wie bescheuert um die Wette rennen, ist das dann – wie vom Hersteller angegeben – ein Rennspiel? Im Wortsinn schon, die Tierchen rennen ja. Genaugenommen nein. Sonic R ist eher ein 3D-Jump&Run mit Elementen eines Rennspiels.

Der PC-Besitzer steuert die Ikone Sonic oder eine andere Figur aus dem Sega-Universum (Knuckles, Dr. Robotnik etc.) und muß diese möglichst schnell durch diverse Kurse scheuchen. Man sammelt Ringe ein, meistert Steilkurven und Loopings, hopst über Wassergräben, nutzt Sprunghilfen und sucht Abkürzungen und – bei der dritten Strecke – manchmal verzweifelt den Weg. Wem konsolenartige Spielchen für zwischendurch gefallen, der hat Spaß – auch, weil die Grafik sehr flink ist. Allerdings motiviert der Multiplayer-Modus länger. Denn trotz mehrerer Modi (Normal-Rennen, Rennen auf Zeit, Ballon-Suche, Räuber & Gendarm usw.) dürfte der PC-Single auf Dauer Abwechslung vermissen.



KOMMENTAR

» Selbst wenn ich meine Kollegen aus dem Layout verstehen kann, die wegen der hirnerweichenden „Klingeling"- und „Quietsch"-Sounds genervt meine Bürotür zugeknallt haben, und selbst, wenn ich Musikstücke à la „fröhlicher Schlager-Pop" hasse: Mir hat Sonic R Spaß gemacht, weil es schnell, witzig und einsteigerfreunlich ist. Trotzdem bleibt es nur ein netter Pausenfüller. Sonic-Fans und jüngere PC-Zocker dürften mit der Ferrari-Fassung des Igels richtig liegen. «

Fünf Strecken

Sonic R kann mit geteiltem Bildschirm, im Netzwerk und per Modem gezockt werden. Optisch bieten die Strecken (Insel, Stadt, Ruinen, Fabrik und ein Geheimkurs) quietschbunte Farben sowie einige hübsche Effekte (Regenbogen, Wasserspiegelungen). In seltenen Fällen treten Grafikfehler auf: Wenn die Viecher zu heftig in die Kurve driften, verschwinden für Sekundenbruchteile die seitlichen Streckenbegrenzungen und der Pixelheld.

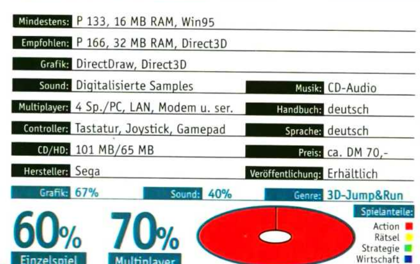
Harald Fränkel



Amys Auto ist ein eher lahmes Gerät. Aber es hat eine Geheimwaffe: Per Knopfdruck wird der Raketenantrieb aktiviert.



Mit zwei Spielern ist der Splitscreen-Modus noch sinnvoll. Wird der Bildschirm viergeteilt, ist die Übersicht passé.



Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	Digitalisierte Samples	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	4 Sp./PC, LAN, Modem u. ser.	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Joystick, Gamepad	Sprache:	deutsch
CD/HD:	101 MB/65 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 67% Sound: 40% Genre: 3D-Jump&Run

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

60% Einzelspiel 70% Multiplayer

» Nettes, putziges und simples Jump&Run-Rennspiel «



Der momentan führende Ameisenbär Knuckles und sein Igel-Kumpel Sonic machen dieses Rennen wohl unter sich aus.

SHOGO 昇剛
mobile armor division





Christian Peller, **Power Play** 11/98

"Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen.", "Garniert mit ein paar abgefahrenen Ideen und dem für dieses Genre obligatorischen Multiplayer-Modus, ist *SHOGO* für mich momentan die **erste Wahl**, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu ballern."

Singleplayer **88%**

Multiplayer **87%**

DER EINZIGARTIGE 3D-SHOOTER !!



Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

Es kommt nicht auf die Größe an...

...oder doch?







Features

- Kämpfen Sie innerhalb/außerhalb des Mechs mit insges. **20 Waffen**
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.
- Charaktere & Story im Manga-Stil
- Über 40 nervenaufreibende Level
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu ihrem Vorteil ausnutzen werden.
- Dynamische Lichteffekte, Schattenwurf und unglaubliche Special-F/X
- Spielen Sie mit bis zu **32 Mitspielern** (Direct Play) über Internet, Netzwerk oder Modem. Gegeneinander, Miteinander od. im Team.





Irrtum und Änderungen vorbehalten.
CDV Software GmbH • Postfach 2749
76014 Karlsruhe • Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE



WWW.SHOGO-MAD.COM

Shogo: Mobile Armor Division and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc.

SYSTEMANFORDERUNGEN:
Ohne 3D-Karte: Pentium II 233 MHz
Mit 3D-Karte: Pentium 133 MHz
32 MB RAM, Windows 95, 4X CD-ROM

Nightlong • Adventure

POLITTHRILLER



Die nächtliche Großstadtszenerie von Union City weckt an manchen Stellen Erinnerungen an Blade Runner.

Wahlkampf in Union City: ein hartes Geschäft, in dem manche auch vor unlauteren Methoden nicht zurückschrecken. Als schließlich sogar eine Terroreinheit zum Einsatz kommt, um den regierenden Bürgermeister zu demontieren, ist es Zeit für Privatdetektiv Josh, dem Treiben ein Ende zu bereiten...



Josh Reeve ist überzeugt, daß die attraktive Nachtclub-Besitzerin Eva Thompson mehr über die Anschläge weiß, als sie zu erkennen gibt.

Das Point & Click-Adventure Nightlong, das von dem jungen italienischen Softwarehaus Trecision für Team 17 entwickelt wurde, spielt im Großstadtmilieu des Jahres 2099. Entsprechend düster und bedrohlich wirkt das Szenario: Verfall und High-Tech gehen in Union City eine eigenartige Symbiose ein. Dies ist die Welt des kernigen Helden Joshua Reeve, der dem bedrängten Bürgermeister Hugh Martens einen Gefallen schuldet. Wer steckt hinter den Anschlägen, die stets die Firma Genesis Cryogenetic Enterprises, Martens' Hauptsponsor, besonders hart treffen? Reeve nimmt die Ermittlungen auf, sammelt penibel Hinweise und Beweismaterial und glaubt schließlich, das Hauptquartier der Terroristen in einem verfallenen U-Bahn-Schacht ausgemacht zu haben.



Technischer Sachverstand ist an der defekten Schleuse gefragt.

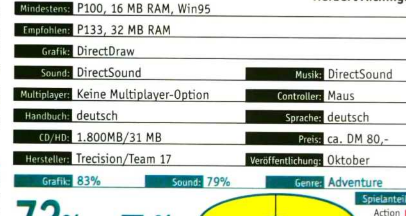
Sonderermittler

Wie Reeve selbst präsentiert sich Nightlong zugleich „lässig" und traditionell: Sie besuchen eine ungeheure Vielzahl atmosphärisch dichter, liebevoll gerenderter Locations und begegnen jeder Menge scharf charakterisierter, zwielichtiger Gestalten. Beim Lösen der Rätsel gehen Sie in den meisten Fällen einfach genauso vor, wie Sie es im richtigen Leben tun würden – Logik hat in Nightlong einen für Adventure-Maßstäbe außergewöhnlich hohen Stellenwert. Das intuitiv zu handhabende Benutzer-Interface macht Ihnen das Schnüffler-Leben so einfach wie möglich: Allein mit linker und rechter Maustaste untersuchen und benutzen Sie Gegenstände, kombinieren sie miteinander und steuern Multiple-Choice-Gespräche mit anderen Charakteren. Ihr Inventory, das am unteren Bildschirmrand allzeit blitzschnell zur Verfügung steht, bleibt dabei immer überschaubar. So lobenswert all diese positiven Aspekte auch sind, so führen sie dennoch auch dazu, daß Nightlong fast schon eine Spur zu „brav" geraten ist: Man vermißt einfach die Ecken und Kanten und wartet vergeblich auf Situationen, in denen sich das Geschehen dramatisch derart zuspitzt, daß die Story im Gedächtnis wirklich dauerhafte Spuren hinterlassen würde. Ohne Zweifel kann Nightlong Freunden „klassischer" Adventures ausgezeichnete Unterhaltung bieten – zum Klassiker wird sich das Programm selbst aber deshalb sicherlich noch lange nicht entwickeln.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Adventures wie Nightlong sind selten geworden: keine sensationsgeile Effekthascherei, sondern „nur" eine spannende, solide umgesetzte Story wird hier geboten. Logische Puzzles, stimmungsvolle Locations und markante Charaktere – was will man mehr? Mir persönlich fehlt ein wenig die „eigene Handschrift", die das Programm von anderen Genre-Vertretern abheben würde. «



Mindestens:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Controller:	Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.800MB/31 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Trecision/Team 17	Veröffentlichung:	Oktober

Grafik: 83% | Sound: 79% | Genre: Adventure

72% Einzelspiel

– % Multiplayer

» *Solides Endzeit-Spektakel mit logischen Puzzles* «

ECHTER SURROUND-SOUND MIT 2 BOXEN GEHT NICHT?

DOCH!



TERRATEC A3D™ AUDIO-SURROUND INTERACTIVE 3D

READY FOR WINDOWS 95/98/NT

PCI TECHNOLOGIE PLUG&PLAY

Die Top-Features der TerraTec XLerate:

- Original Aureal Vortex Chip (A3D™-Technologie)
- 64 stimmiger integrierter Wavetable
- 128 Wavetableklänge und Drumkit
- Extendend Full Duplex
- Optionaler Anschluß für Active Radio UpGrade
- Umfangreiche Software zur Audiobearbeitung und Internet-Telefonie





199.- unverb. Preisempf.

1390.- ÖS / 179.- SFR

Volle Kompatibilität zu

- Real Mode DOS Sound Blaster™
- Sound Blaster Pro™
- Microsoft Direct Sound™
- Adlib™

Wie funktioniert TerraTec A3D™?

Im Soundkarten-Bereich ergeben sich durch die PCI-Technologie völlig neue Möglichkeiten.

Das 3D-Audio-Erlebnis mit A3D™-Technologie läßt durch 2 hochkomplexe Audiofilter die Soundstreams so wirken, als ob Sie im dreidimensionalen Raum positioniert seien - Hörgenuss ohnegleichen. Es ist das erste Verfahren mit nur **2 Standard-Stereo-Lautsprechern** oder Kopfhörern echte dreidimensionale Audio-Positionierung im Raum durchzuführen. Um 3D-Surround-Sound zu simulieren, fügt A3D™ der Audioquelle Effekte hinzu. Sie sorgen dafür, daß der Hörer Entfernung und Richtung der Audiosignale bestimmen kann. So werden z.B. bei Audioquellen, die weiter entfernt sind, atmosphärische Absorptionseffekte hinzugefügt. Oder es werden Intensität und Phasenverschiebung für den linken und rechten Kanal so berechnet, daß sie genau der Differenz entsprechen, die beim Erreichen der Audiosignale am linken und rechten Ohr auftreten. Aber nicht nur statische, auch bewegte Audioquellen können durch Manipulation des Audiosignals simuliert werden. Doppler-Effekte, wie man sie aus dem Straßenverkehr (Vorbeifahrt eines Polizeiwagens mit Martinshorn) kennt, werden durch die Veränderung der Tonhöhe realisiert. Hier kommt es auf den schnellen Datendurchsatz des PCI-Bus an.

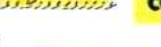
Die A3D™ Technologie mit seinem Hörgenuß haben bereits die weltbekannten Software-Spiele-Hersteller für sich genutzt und eine Vielzahl von Titeln herausgebracht, die A3D™ optimal unterstützen, z.B. Jedi Night (Lucas Arts), Battlezone (Activision), Unreal (GT-Interactive) oder Incoming (Acclaim). Jede Menge weitere Spiele sind schon angekündigt und werden in der Zukunft noch folgen.



We are PC-Audio!

Weitere Infos zu TerraTec und A3D™ gibt's unter: **www.terratec.de**

Die TerraTec XLerate erhalten Sie bei




EP: MultiMedia EP:









SCHAULANDT SCHOSSAU TopTec VOBIS und im gut sortierten Fachhandel

oder direkt bei: MEDIAX® DIREKTVERSAND

Telefon 0241/566 108 7
Telefax 0241/566 108 9

Der Ring • Grafik-Adventure

HELDENMUT

Ähnlich wie Goethes Faust gehört auch Wagners Opern-Tetralogie Der Ring des Nibelungen zu den größten kulturellen Monumenten, die je ein Mensch hervorgebracht hat. Die vielschichtige, ebenso dramatische wie humorvolle Geschichte um fehlbare Götter und kühne Helden scheint wie geschaffen für ein Adventure – Cryo Interactive und das jugoslawische Softwarehaus Arxel Tribe nahmen sich des Stoffs an...

Anders als in Richard Wagners Vorlage ist in Cryos Ring ein Asteroid Dreh- und Angelpunkt des Geschehens. Von hier aus erreichen Sie über einen Teleporter die vier in sich abgeschlossenen Abenteuer.

Exakt 26 Jahre und zwei Monate verbrachte Richard Wagner mit der Arbeit am Ring des Nibelungen, und so wurde daraus auch keine konventionelle Oper, sondern ein Gesamtkunstwerk von gigantischen Ausmaßen – vier Abende muß man einplanen, wenn man die Geschichte um Wotan, Siegfried & Co. von Anfang bis Ende miterleben will. Kein Wunder, daß Cryo gar nicht erst versucht hat, Wagners Riesen-Epos in ein einziges Adventure zu packen: Der Ring ist lediglich den ersten beiden Teilen der Tetralogie (Rheingold und Walküre) gewidmet, während man sich die zweite Hälfte (Siegfried, Götterdämmerung) für ein Sequel aufsparen will.



Quadratur des Rings

Die vier Kapitel von Cryos Wagner-Adventure dürfen in beliebiger Reihenfolge gespielt werden; in jedem von ihnen verkörpern Sie einen anderen Helden: Als Alberich knechten Sie in düsteren Minenschächten Zwerge, entsagen der Liebe und rauben den verführerischen Rheintöchtern das Gold. Anschließend schlüpfen Sie in die Rolle des listigen Feuergottes Loge, um Wotan dabei zu helfen, den Schatz an sich zu bringen, durchstreifen als Siegmund die Wälder und fliehen als Walküre Brünnhilde vor dem Zorn Wotans. In sich verlaufen die vier Abschnitte des Ring-Abenteuers sehr linear und bedienen sich der traditionellen Genre-Zutaten: In einem Inventory verwalten Sie diverse Items, die Sie zur Lösung der Puzzles benötigen. Meist kommen Sie mit einer gesunden Portion Kombinationsgabe gut voran, aber gelegentlich bringen auch im Ring die scheinbar unver-



Siegmund kehrt zum Baum seines göttlichen Vaters Wotan zurück: Das dritte Ring-Kapitel spielt sich in einer idyllischen Waldlandschaft ab.



Eines der obskureren Rätsel: Entlocken Sie der Orgel Klänge aus Wagners Rheingold.



Der grimme Alberich entsagt der Liebe und den Rheintöchtern, um ewige Macht zu erlangen.



VERGLEICH

In vielerlei Hinsicht knüpft Der Ring an Cryos Atlantis an, bietet aber dank Wagner die interessantere Story und vermeidet frustrierend unfaire Action-Sequenzen. Absolut indiskutabel ist das 3D-Action-Adventure Ring Cycle, mit dem sich Maelstrom vor Jahren auf den Markt traute.

Der Ring	73%
Atlantis	71%
Ring Cycle	15%

HÖRTIPS

Sind Sie durch Cryos Adventure neugierig auf Wagners Ring geworden?! Für alle, die sich näher mit diesem Werk beschäftigen wollen, haben wir ein paar empfehlenswerte Audio-CDs zusammengestellt - ausreichend Zeit und Geduld sollten Sie dafür allerdings mitbringen...



Die Musik zum Spiel: Die bereits etwas angestaubte Ring-Aufnahme mit den Wiener Philharmonikern unter Georg Solti ist schon recht preisgünstig zu haben.



Wer einen „modernen", digital aufgenommenen Ring bevorzugt, kann zu der Edition mit dem Metropolitan Opera Orchestra unter James Levine greifen.



Als humoristische Einführung in die Welt des Ring empfiehlt sich Loriots „Kurzfassung" des Werks auf einer Doppel-CD von der Deutschen Grammophon.

meidlichen Schiebe- und Zahlenrätsel, deren Logik nicht unmittelbar zu erkennen ist, den Spielfluß arg ins Stocken.

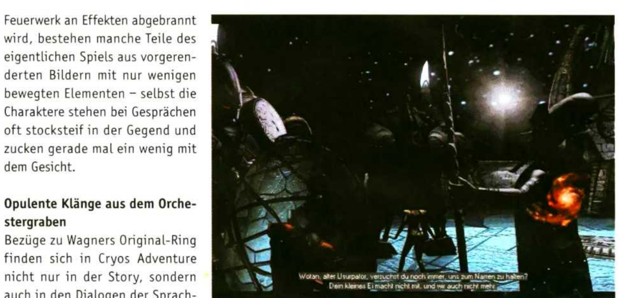
Keine Angst vor altgermanischen Recken

Wer vor Wagner zurückschreckt, weil er bei diesem Namen automatisch an pathetisch übertriebene Auftritte fettleibiger Sängerinnen mit Kettenhemd und Flügelhelm denkt, darf beruhigt werden: Cryo siedelte den Ring in einem Science-Fiction-Ambiente an, was dem vielseitig interpretierbaren Stoff auch gut bekommt. Die Grafik hat durchweg einen faszinierend surrealen Touch und verwendet die sogenannte CINvision-Rotationstechnologie zur Realisierung von 360 Grad-Rundumblick und flüssigen Kamerafahrten. Eine spezielle Engine soll die Lippensynchronität von Charakteren und Sprachausgabe sicherstellen, was jedoch nicht in allen Fällen überzeugend gelingt. Überhaupt liefert der Ring bei den Animationen „durchwachsene" Kost: Während in den Zwischensequenzen ein wahres Feuerwerk an Effekten abgebrannt wird, bestehen manche Teile des eigentlichen Spiels aus vorgerenderten Bildern mit nur wenigen bewegten Elementen – selbst die Charaktere stehen bei Gesprächen oft stocksteif in der Gegend und zucken gerade mal ein wenig mit dem Gesicht.

Opulente Klänge aus dem Orchestergraben

Bezüge zu Wagners Original-Ring finden sich in Cryos Adventure nicht nur in der Story, sondern auch in den Dialogen der Sprachausgabe und in der Musik. So bediente man sich für den Soundtrack einer legendären Schallplattenaufnahme der Ring-Tetralogie, die Anfang der 60er Jahre mit den Wiener Philharmonikern und dem Dirigenten Georg Solti produziert worden ist. Je nach Kontext sind die einzelnen Szenen des Cryo-Rings mit kurzen Bruchstücken aus Wagners Rheingold und Walküre unterlegt. Auch im Text tauchen immer wieder Passagen aus Wagners Original-Libretto auf, aber im großen und ganzen gingen die Cryo-Entwickler sehr frei mit der Vorlage um. Hervorzuheben sind hier die gelungenen schauspielerischen Leistungen der Sprecher – allen voran Senta Berger, die dem Spiel eine sehr feinfühlige Charakterstudie der Göttin Erda beisteuert.

Herbert Aichinger

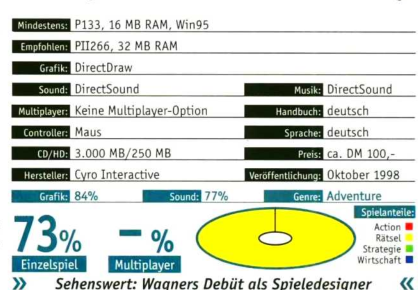


Nach einem heftigen Streit gelingt es, Freia, die Göttin der ewigen Jugend, aus den Händen der plumpen Riesen zu retten.



KOMMENTAR

» Verbissene Wagnerianer mögen jetzt entsetzt über mich herfallen, aber auf mich übt Wagners Ring eine ähnliche Faszination aus wie George Lucas' Star Wars-Trilogie: Beide Werke bedienen sich auf sehr ähnliche Weise uralter Menschheits-Mythen und ziehen jeden, der einmal damit in Berührung gekommen ist, für immer in ihren Bann. Leider ist es Cryo nicht ganz gelungen, den Zauber des Ring auf den PC zu übertragen – zu rigoros wurde die Story auf ihre Grundbestandteile zusammengestrichen, zu halbherzig wirkt die technische Umsetzung in manchen Aspekten. Trotzdem sollte man nicht unfair sein und an Cryos Ring den selben Maßstab anlegen wie an Wagners geniales Monumentalwerk – auf jeden Fall gebührt den Entwicklern Respekt, daß sie ein derart ehrgeiziges, auf den ersten Blick absolut unpopuläres Projekt überhaupt in Angriff genommen haben. Und vielleicht bügelt ja der fürs Jahr 2000 geplante zweite Teil so manche Schwäche aus... «



Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	PII266, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	3.000 MB/250 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cyro Interactive	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 84% Sound: 77% Genre: Adventure

73% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Sehenswert: Wagners Debüt als Spieledesigner «

101ST AIRBORNE



Vor dem D-Day starteten bereits Fallschirmjäger den ersten Angriff. In 101 übernimmt der Spieler einen Trupp hinter feindlichen Linien. Das rundenbasierte Spiel ist sehr detailliert und beachtet von der Auswahl der Soldaten und Ausrüstung bis hin zu unterschiedlichsten Verletzungen und dem Moralzustand der Soldaten jedes kleine Detail. Strategiefreaks kommen dank der neun Kampagnen mit bis zu 21 Missionen voll auf ihre Kosten. Für Einsteiger ist das Spiel zu komplex. **ag**

Mindestens:	P133, 16 MB, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	ISI/Empire Interact.
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Strategie
Grafik:	65%
Sound:	75%
Einzelspiel	61%
Multiplayer	63%

MINIGOLF DELUXE



Auf einem Minigolfplatz mit 18 total abgedrehten Fantasy-Bahnen darf nach Herzenslust eingelocht werden. Die Steuerung ist mit ihren zwei Schlagvarianten durchaus als gelungen zu bezeichnen, nette Videos und Animationen stimmen den Minigolfspieler bei jedem Loch auf die bevorstehende Aufgabe ein. Nichtsdestotrotz geht bei den größeren Löchern zeitweise die Übersicht flöten. Fazit: Kurzweiliger Zeitvertreib für die ganze Familie. **cs**

Mindestens:	P 75, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DDraw, DSound
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. DM 50,-
Genre:	Minigolfspiel
Grafik:	74%
Sound:	67%
Einzelspiel	64%
Multiplayer	66%

BARRAGE



Getreu dem Motto „Klonen macht Spaß" bietet der Shooter Levels im Stil von Forsaken, Incoming und G-Police. Trotz ansehnlicher Grafik hat's für den Spielspaß nicht gereicht. Der Pilot ballert sich durch gerade mal fünf Welten. Da Raketen ihr Ziel selbst suchen, braucht er eigentlich nicht mal zielen. Der Spieler muß nur rumfliegen, ständig den Feuerknopf drücken, Zeitboni einsammeln und möglichst schnell den richtigen Weg finden. Zu eintönig... **hfr**

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, D3D, Win95
Technik:	D3D, DSound, CD-Audio, FF
Hersteller:	Activision
Preis:	ca. DM 60,-
Genre:	3D-Shooter
Grafik:	65%
Sound:	40%
Einzelspiel	45%
Multiplayer	46%

BYZANTINE



Als amerikanischer Journalist versuchen Sie in diesem Interaktiven Film, einen Mord und kriminelle Machenschaften um historische Kunstschätze aufzuklären. Die spannende Story, die Sie zeitweise auch im Cyberspace operieren läßt, wurde mit allerlei Wissenswertem zur byzantinischen Kultur angereichert und eignet sich dank einer umfangreichen Online-Hilfe hervorragend für Einsteiger. Leider schmälern die grobe Grafik und ein viel zu unpräzise reagierendes Maus-Interface den Spielspaß. **ha**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Egmont
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Adventure
Grafik:	58%
Sound:	65%
Einzelspiel	59%
Multiplayer	- %

EVOLUTION



Vom Elginerpeton zum Elephasapiens – ein ehrgeiziges Unterfangen, die Evolution von Flora und Fauna der Erde samt Kontinentaldrift, Klimaveränderungen und Katastrophen in einem Spiel simulieren zu wollen. Egmonts diesbezüglicher Versuch ist von großer Komplexität und Ernsthaftigkeit geprägt, verfügt aber wegen des recht monotonen Spielablaufs nur über begrenzten Unterhaltungswert. Etwas umständlich gelöst ist zudem das Benutzer-Interface mit seiner Flut an Fenstern. **ha**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound, MMX
Hersteller:	Egmont Int.
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Simulation
Grafik:	50%
Sound:	55%
Einzelspiel	60%
Multiplayer	62%

LODE RUNNER 2



Bereits zu Atari- und C64-Zeiten war der Lode Runner auf der Suche nach Gold und Schätzen, dies hat sich auch mit dem zweiten Teil für den PC nicht geändert. In über 150 Levels steuert man wahlweise neben dem bekannten Jake Peril nun auch seine Begleiterin Jane über isometrische 3D-Plattformen. Gemeinsam klettern, graben und sprengen sich die zwei durch fünf verschiedene Welten. Für Fans des Klassikers interessant, alle anderen greifen besser zu Gex 3D oder Earthworm Jim und Konsorten. **cs**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Hersteller:	GT Interactive
Preis:	ca. DM 70,-
Genre:	Jump&Run
Grafik:	59%
Sound:	52%
Einzelspiel	53%
Multiplayer	55%

QIN



Eine Art altchinesisches Myst mit einer Story im unverbindlich-geheimnisvollen Terra X-Stil tischt uns Navigo mit Qin auf. Abgedroschene Diashows mit fotorealistisch gerenderten Bildchen, lehrreiche Textwüsten, an den Haaren herbeigezogene Rätsel und jede Menge Langeweile erwarten Sie in diesem altbackenen Machwerk. Es ist wirklich erstaunlich, daß man mit derartig lieblos zusammengezimmerten Gameplay-Tieffliegern auch heute noch immer wieder Kunden fangen kann. **ha**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Navigo
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Grafik-Adventure
Grafik:	65%
Sound:	50%
Einzelspiel	28%
Multiplayer	- %

RED JACK



Ein Piraten-Adventure à la Monkey Island, nur in 3D – das mag den Entwicklern von Red Jack vorgeschwebt haben. Ihr Werk bleibt hinter dem großen Vorbild jedoch seemeilenweit zurück. Weder erreichen die Dialoge und Puzzles den Witz der LucasArts-Klassiker, noch kann die Grafik-Engine vollends überzeugen. Für gehörig Ärger sorgt die unpräzise Steuerung, die einen besonders in den ohnehin schon nervigen Action-Sequenzen immer wieder zum Beißholz greifen läßt. **ha**

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win 95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Cyberflix/THQ
Preis:	ca. DM 80,-
Genre:	Action-Adventure
Grafik:	69%
Sound:	72%
Einzelspiel	57%
Multiplayer	- %

Riverworld • 3D-Echtzeitstrategie

ESOTERIK-TRIP



Wer in Riverworld ins nächste Zeitalter vorankommen will, muß sich ausgiebig mit den Bewohnern des fremden Planeten unterhalten.

Fantasy-Fans müßten bei dem Titel Riverworld eigentlich hellhörig werden, handelt es sich dabei doch um eine Romanreihe aus der Feder von Philip J. Farmer. Wer bislang keine Vorstellung davon hatte, wie man aus diesem Stoff ein Spiel machen kann, der sollte sich einmal Cryos neues 3D-Echtzeitstrategie-Epos anschauen.

Glaubt man den Visionen von Philip J. Farmer, ist das Leben nach dem Tod noch lange nicht zu Ende; wer einmal auf der Erde das Zeitliche gesegnet hat, wird auf einem fernen Planeten am Ufer eines scheinbar unendlich langen Flusses wiedergeboren. Dort treffen alle Menschen wieder aufeinander, und die Zeit, die sie auf Erden geweilt haben, spielt keine Rolle mehr – so ist es ohne weiteres möglich, mit Caesar, Einstein oder Napoleon zusammenzutreffen. Sie selbst schlüpfen im Spiel in die Rolle des britischen Universalgenies Sir Francis Burton, der dazu entschlossen ist, das Geheimnis der Riverworld zu ergründen...

KOMMENTAR



» Man braucht eine gewisse Zeit, bis man sich in Riverworld „hineingefunden" hat, und optisch wirkt das Cryo-Werk auch nicht gerade umwerfend. „Läuft" es dann aber mal, nimmt einen das Spiel schon gefangen. Plötzlich wirkt das zunächst als widerspenstig empfundene Interface doch relativ benutzerfreundlich, und die verschiedenen Grafik-Einstellungen erweisen sich durchaus als funktionell. Trotzdem ist es nicht immer einfach, den vollen Überblick über die Aktivitäten seiner Spielfiguren zu behalten. «

Die Stunde Null

Da Sie bei Ihrer Wiedergeburt mit Ihrem Leben wieder ganz von Anfang beginnen müssen, gilt es, die Entwicklungsstufen der Menschheitsgeschichte bis hin zum Sternenzeitalter zu durchlaufen. Nur dann sind Sie in der Lage, das Rätsel der Flußwelt zu lüften. Es hat natürlich wenig Sinn, diese Aufgabe allein angehen zu wollen, und so machen Sie sich auf die Suche nach Gleichgesinnten, die bereit sind, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Immer wieder treffen Sie auf Ihren Wegen auf historische Persönlichkeiten, die Ihnen bei Ihrer Weiterentwicklung von Nutzen sein können. Gleich von Anfang an machen Sie sich an die mühsame Aufbauarbeit, lassen von Ihren Bürgern Ressourcen heranschaffen, beauftragen Ihren Ingenieur mit der Konstruktion neuer Gebäude und bilden Arbeiter für Ihre Produktionsstätten aus. Nicht vernachlässigen sollten Sie Ihre Verteidigung: Ihr Soldat ist verantwortlich für die Errichtung von Waffenkammern, Wachtürmen und Grenzlinien. Richten Sie hier besonderes Augenmerk auf die sogenannten Gralsteine in Ihren Territorien – gelingt es einem Gegner, sich eines dieser Steine zu bemächtigen, ist das Land samt Bauten und Bevölkerung für Sie solange verloren, bis Sie es zurückerobern können. Insgesamt durchschreiten Sie im Lauf des Spiels elf verschiedene Zeitalter, die sich auf vier Ebenen verteilen. Für jedes Zeitalter ist der Abbau einer bestimmten Ressource erforderlich, um die entsprechenden Gebäude und Einrichtungen produzieren zu können. Einen ganz eigenen Touch erhält Riverworld durch seine flexible Grafik-Engine, die Ihnen viel Bewegungsfreiheit zuspricht: Aus der individuell einstellbaren 3rd-Person-Perspektive steuern Sie vornehmlich die Aktivitäten Ihrer Mitstreiter und errichten Ihre Bauten. Sie können jedoch das Terrain auch aus der 1st-Person-Sicht Ihrer Spielfiguren zu erkunden – dies empfiehlt sich besonders für Burton, der auf diese Weise viel leichter wichtige Persönlichkeiten ausmachen kann. Sämtliche Aktionen steuern Sie über ein Tastatur/Maus-Interface, das wegen der Vielzahl der Möglichkeiten eine kurze Eingewöhnungszeit erfordert.

Herbert Aichinger



Verstorbene erleben in der Flußwelt ihre Wiedergeburt.



Die Umgebung darf aus der Ich-Perspektive erforscht werden.



Burton verteidigt den Gralstein gegen einen Widersacher.

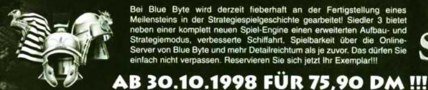
Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Grafik:	Direct3D, 3Dfx		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	262 MB/116 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Cryo Interactive	Veröffentlichung:	Oktober 1998

Grafik: 80% | Sound: 75% | Genre: 3D-Echtzeitstra.

74% Einzelspiel | **- %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Etwas gewöhnungsbedürftig, aber dennoch packend «



Bei Blue Byte wird derzeit fieberhaft an der Fertigstellung eines Meilensteins in der Strategiespielgeschichte gearbeitet! Siedler 3 bietet neben einer komplett neuen Spiel-Engine einen erweiterten Aufbau- und Strategiemodus, verbesserte Schiffahrt, Spielbarkeit über die Online-Server von Blue Byte und mehr Detailreichtum als je zuvor. Das dürfen Sie einfach nicht verpassen. Reservieren Sie sich jetzt Ihr Exemplar!!!

DIE SIEDLER III

AB 30.10.1998 FÜR 75,90 DM !!!

Wial Versand

http://www.wial.de

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES: GERMANISCHE OFFENSIVE	KD	24,90
AGE OF EMPIRES EXPANSION PACK	KD	54,90
AIRLINE TYCOON	KD	79,90
ALIEN INTELLIGANCE (10/98)	KD	79,90
ANSTOSS 2 GOLD EDITION	KD	59,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	KD	29,90
ANNO 1602	KD	79,90
ANNO 1602 - NEUE INSELN, NEUE ABENTEUER	KD	29,90
ANNO 1602 - "AUF ZU NEUEN UFERN" ADD-ON	KD	24,90
ANNO 1602 -PIRATE'S ISLE ZUSATZ CD-	KD	29,90
ART OF WAR	KD	74,90
AUTOBAHNRASER	KD	49,90
BALDUR'S GATE (10/98)	KD	79,90
BALDUR'S GATE US-VERSION (10/98)	E	89,90
BONN OUVERT -SKAT-	KD	37,90
BUNDESLIGA MANAGER 98	KD	79,90
BUNDESLIGA 99 - FUSSBALLMANAGER	KD	79,90
CAESAR 3 (SIERRA) (10/98)	KD	79,90
CHESSMASTER 6000 (10/98)	DA	69,90
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	KD	39,90
COMANCHE 3.0 GOLD	KD	79,90
COMBAT FLIGHT SIMULATOR (Microsoft)	KD	99,90
COMMANDOS	KD	75,90
COMMANDOS NACHSCHUB (ZUSATZ CD)	KD	24,90
C&C 2: DAS KOMBINAT INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	KD	99,90
CONFLICT: FREESPACE	KD	59,90
CREATURES 2	KD	74,90
CROMAGNON: DAWN OF WAR	KD	75,90
DAS FÜNFTE ELEMENT	KD	59,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DOMINION - STORM OVER GIFT 3	KD	74,90
DUNE 2000	KD	75,90
DYNASTY GENERAL	KD	69,90
EASTERN FRONT MISSION PACK	E	34,90
EUROPEAN AIR WAR (10/98)	KD	64,90
F-22 TOTAL AIR WAR (DID)	KD	69,90
FALCON 4.0	KD	79,90
FINAL FANTASY 7	KD	79,90
FLUGSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
GET MEDIEVAL	DA	75,90
GLOBAL DOMINATION (10/98)	KD	79,90
GOLD GAMES 3 (10/98)	DA	54,90
GOLF 4.0 (MICROSOFT)	KD	89,90
GRAND PRIX 550CCM	KD	79,90
GRAND PRIX LEGENDS	DA	84,90
GRAND THEFT AUTO	KD	59,90
GRIM FANDANGO (10/98)	KD	79,90
HALFLIFE (10/98)	E	89,90
HEART OF DARKNESS	KD	65,90
HEXPLORE	KD	79,90
INCOMING	E	59,90
ISRAELI AIR FORCE (10/98)	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE 2	DA	79,90
KNIGHTS & MERCHANTS	KD	64,90
LINKS LS 1999	DA	79,90
LODERUNNER 2	DA	69,90
M.A.X. 2	KD	59,90
MAYDAY	KD	79,90
MECH COMMANDER	KD	69,90
MECHWARRIOR 3 (10/98)	KD	75,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION	DA	75,90
MIGHT & MAGIC 6	KD	69,90
MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MOTO CROSS MADNESS	KD	89,90
PIZZA SYNDICATE	KD	69,90
POLICE QUEST SWAT 2 (10/98)	DA	69,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (10/98)	KD	79,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (10/98)	E	89,90
REAH	KD	69,90
REBELLION	KD	79,90
RING -VON HELDEN UND GÖTTERN-	KD	79,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
SCOTLAND YARD (RAVENSBURGER) (10/98)	KD	84,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	59,90
SIM CITY 3000 (11/98)	KD	89,90
SIN	DA	79,90
SPEARHEAD	KD	75,90
STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD	KD	64,90
STARCRAFT	KD	89,90
STARCRAFT -INSURRECTION LEVEL CD-	KD	24,90
STRATEGO	KD	64,90
SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	KD	75,90
TIGER WOODS 99	KD	79,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 ADD-ON CD	KD	24,90
TOTAL ANNIHILATION - DIE CORE OFFENSIVE	KD	34,90
TOTAL ANNIHILATION - BATTLE TACTICS	KD	34,90
TOTAL HEAVEN 2 (Worms2, Extreme Assault und Flying Corps Gold)	KD	74,90
ULTIMATE CIV 2 COLLECTION	KD	69,90
UNREAL	E	89,90
UNREAL DEVELOPER LEVELS	E	34,90
UNREALITY -UNREAL ADD-OM-	DA	24,90
URBAN ASSAULT (MICROSOFT)	KD	89,90
WAR GAMES / WIN 95	KD	79,90
WARTORN (10/98)	KD	79,90
WING COMMANDER PROPHECY GOLD	KD	79,90
X-COM: INTERCEPTOR	KD	69,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-FILES: DAS SPIEL	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
3D ULTRA PINBALL PACK (1+2)	DA	24,90
9 - THE LAST RESORT	KD	9,90
A.M.O.K.	KD	6,99
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	24,90
ATMOSFEAR	KD	9,99
BATTLEZONE	KD	24,90
BAZOOKA SUE	KD	9,95
BEASTS & BUMPKINS	KD	9,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS FUN	KD	19,90
BLOWN AWAY!	KD	5,99
CAESAR GOLD EDITION (1+2+LÖSUNG)	KD	39,90
CAPTAIN'S CHAIR (STAR TREK)	E	34,90
CHASM	DA	19,90
CLIFF DANGER	DA	7,99
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	19,90
COLONIZATION	KD	24,90
CONSTRUCTOR	KD	34,90
CYBERSTORM	KD	9,90
CYBER GLADIATORS	KD	19,90
DAGGERFALL: SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	24,90
DARK REIGN	KD	19,90
D-SAT 1.0: DEUTSCHLAND VON OBEN	KD	9,95
DSA 1: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	9,95
DSA 2: STERNENSCHWEIF	KD	9,95
DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	9,95
DEATHTRAP DUNGEON (US-VERSION)	E	49,90
DARK EARTH	DA	24,90
DARKLIGHT CONFLICT	KD	9,90
DER INDUSTRIEGIGANT + EXPANSION	KD	34,90
DESCENT 2 COMPILATION (1+2+MISSIONS)	KD	29,90
DIABLO	DA	29,90
DIE BY THE SWORD	KD	29,90
DIE FUGGER 2	KD	24,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	9,90
DUNKLE MANÖVER	KD	29,90
EARTHSIEGE 1	KD	14,90
EARTHSIEGE 2	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	27,90
EXTREME ASSAULT	KD	24,90
F1 MANAGER 96	KD	14,90
FIFA SOCCER 96	KD	9,99
FLYING CORPS GOLD	KD	24,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
FLOTTENMANÖVER	KD	29,90
FLOZD	KD	34,90
FORMEL 1 '95 (3DFX)	KD	35,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	E	34,90
FORSAKEN	KD	44,90
GABRIEL KNIGHT ANTHOLOGY (1+2+LÖSUNG)	KD	34,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	5,99
GENE MACHINE	KD	9,90
GENE WARS	KD	14,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	KD	34,90
GIGA PACK VOL. 1	DA	29,90
GOBLIIINS 3	KD	19,90
GUT GEMISCHT (8 KARTENSPIELE)	KD	44,90
HEAVY GEAR	KD	24,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	39,90
HERRSCHER DER MEERE	KD	19,90
HEXEN 2	DA	29,90
HITMAN	DA	7,99
HOLIDAY ISLANDS	KD	29,90
HUGO WINTERGAMES	KD	19,90
HUGO GOLD EDITION	KD	39,90
HYPERBLADE	KD	9,90
IKARUS SHAREWAREBOMBE 1/98	DA	4,99
IMPERIALISMUS	KD	29,90
IMPERIUM GALACTICA	KD	29,90
INCUBATION	KD	24,90
I-WAR	KD	34,90
INTERSTATE 76	KD	34,90
JACK ORLANDO	KD	9,99
JURASSIC WAR	DA	19,90
KKND X-TREME	KD	29,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	DA	14,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE	KD	14,90
L.A. BLASTER	DA	9,90
LARRY'S CASINO	E	44,90
LAST DYNASTY	KD	15,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	19,90
LULA INSIDE	KD	29,90
MAD TV 1&2	KD	24,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	9,90
MARS TAXI	KD	9,95
MASTER OF ORION 2	KD	24,90
M.A.X. 1	KD	14,90
MECHWARRIOR MERCENARIES	KD	24,90
MEGA PAK 5 -10 CD-ROMs-	DA	19,90
MEGA 6 PAK -6 CD-ROMs-	DA	19,90
MEGA PAK 7 -11 CD-ROMs-	DA	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	24,90
MYST JUBILÄUMS EDITION	KD	39,90
NASCAR RACING & TRACKPACK	KD	12,90
NBA LIVE 97	KD	19,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	KD	29,90
NHL HOCKEY 96	KD	9,99
NITRO RACERS	KD	7,99
NORTH & SOUTH (PENTIUMFÄHIG)	DA	9,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	39,90
OF LIGHT & DARKNESS	KD	29,95
OUTLAWS	KD	39,90
PANZER GENERAL 3D	KD	39,90
PANDEMONIUM 2	KD	34,90
PERFECT WEAPON	KD	7,90
PETE SAMPRAS TENNIS	KD	24,90
PGA TOUR GOLF 96	KD	7,99
PINBALL '97 (MAXIS)	DA	9,90
PINBALL MANIA	DA	1,99
PINBALL WORLD (21ST CENTURY)	DA	9,99
PLANER GOLD	KD	29,90
POWER BOAT RACING	KD	29,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PROJECT PARADISE	KD	6,95
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	14,90
REBEL ASSAULT 1	E	9,90
REBEL ASSAULT 2	KD	17,90
RED BARON 2	KD	49,90
RESIDENT EVIL 1	KD	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
RTL2 MEGA GAMES: SIMULATION INCL. ATF, F1 GRAND PRIX 2 UND EF 2000	DA	29,90
SCARAB	DA	4,99
SCHLEICHFAHRT	KD	24,90
SENSIBLE GOLF	KD	7,99
SEVEN KINGDOMS	KD	29,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	39,90
SILENT SERVICE 2	DA	9,90
SIM CITY 2000 NETZWERK	KD	19,90
SIM EARTH	KD	7,99
SKAT, SCHAF- UND DOPPELKOPF	KD	14,95
SKUNNY	KD	7,99
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	DA	24,90
SPLITTERWELTEN	KD	5,99
STAR GENERAL / WIN 95	KD	12,90
STAR FLEET ACADEMY	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	24,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	24,90
STAR WARS: MONOPOLY	KD	34,90
STEEL PANTHERS 3	KD	19,90
SYNDICATE WARS	KD	9,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X. 3: F-22 ADF	KD	34,90
TIME COMMANDO	KD	7,99
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	KD	39,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	39,90
TRIPLE CONFLICT (MAX, WARCRAFT, COTNW)	DA	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	24,90
TUNNEL B1	KD	4,99
TUROK	KD	39,90
ULTIMATE STRATEGY COMPILATION	KD	29,90
ULTIMA ONLINE	E	49,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	29,90
WARLORDS 3 - DARKLORDS RISING	KD	39,90
WARWIND 1	KD	5,99
WARWIND 2 - DIE INVASION	KD	9,90
WET - SEXY EMPIRE	KD	39,90
WING COMMANDER 3	KD	24,90
WING COMMANDER 4	KD	39,90
WIPEOUT 2097 (3DFX)	KD	29,90
WIZARDRY GOLD	E	29,90
WORMS 2	KD	39,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	39,90
Z INCL. EXPANSION CD	KD	24,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	KD	24,90

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 8 MB	DA	469,90
CREATIVE LABS 3D BLASTER II, 12 MB	DA	579,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2), 8 MB	DA	499,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK	DA	35,90
GRAVIS BLACKHAWK CONTROLLER	DA	54,90
GRAVIS FIREBIRD 2 JOYSTICK	DA	74,90
GRAVIS GAME PAD	DA	19,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)	DA	49,90
GRAVIS "X-TERMINATOR" PAD	DA	89,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	269,00
MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	69,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
THRUSTMASTER FORMULA T2 INCL. F1GP 1+2	DA	139,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1INCL. 3 GAMES	DA	99,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	DA	59,90
THRUSTMASTER RAGE 3D PAD INCL. SPIEL	DA	59,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK	DA	59,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER JOYSTICK	DA	49,90



Kompl. Dt. 29,90 Kompl. Dt. 64,90





Kompl. Dt. 79,90 Kompl. Dt. 29,95





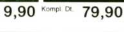
Kompl. Dt. 79,90 Kompl. Dt. 9,99





Kompl. Dt. 18,90 Kompl. Dt. 79,90





Kompl. Dt. 9,90 Kompl. Dt. 79,90





Kompl. Dt. 79,90 Kompl. Dt. 29,90



Kompl. Dt. 79,90 Kompl. Dt. 69,90





Kompl. Dt. 44,90 Kompl. Dt. 39,90

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
NEU
HighDensity
Siegstraße 55
57076 Siegen
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
NEU
Magic Media
Blumenstraße 17
87527 Sonthofen
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr



ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N
E R W Ü N S C H T

PC ACTION

SPIELETIPS 11/98

Topware und Electronic Arts beglücken uns dieser Tage mit zwei Spielesammlungen, die ihresgleichen suchen. Deswegen liefern wir Ihnen diesen Monat die Komplettlösung des Strategie-Klassikers „Command & Conquer Gold" (Best of Games – EA) und eine Sammlung der besten Tips zu den Spielen der Gold Games 3 Compilation.
Die Neuigkeit des Monats: Zum ersten Mal gibt es bei der PC Action ergänzend zu der Lösung im Heft auch Tips zum Zugucken und Mitmachen auf der Cover-CD: Ich habe mich für Sie hinter das Lenkrad eines (leider virtuellen) Lamborghini Diablo geklemmt und zu jeder der neun Strecken je eine Replay- und eine Schattenwagen-Aufzeichnung erstellt. In den Replays sehen Sie alle geheimen Abkürzungen und Sprünge. Mit den Schattenwagen können Sie sich direkt mit mir messen. Können Sie mich auf allen Strecken schlagen?

Florian Weidhase

Sechs Seiten Tips, Cheats und Kniffe zu dem neuesten NHL-Titel von EA-Sports. Schnallen Sie sich die Schlittschuhe an und zeigen Sie Ihrem Gegner, wer der wahre Meister auf dem Eis ist.



NHL 99

SEITE 165

TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

INHALT

Spieletips

Kurztips

INDEX

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder **e-Mail** an **tips@pcaction.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
10. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
11. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks ▮ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per e-Mail an:
tips@pcaction.de

Allgemeine Spieletips

NHL 99

Es liegt in den Regalen, es ist besser als der Vorgänger und vor allem: Es ist schwerer! NHL 99 eignet sich dank Anfänger-Modus auch für Neueinsteiger, Profis werden aber stärker gefordert. Da kommen unsere Tips gerade recht...



Schüsse von der blauen Linie sind meistens eine schlechte Idee. Nur in den seltensten Fällen (weniger als 10 Prozent) ergibt sich hieraus ein direktes Tor. Da Ihre restlichen Spieler ebenfalls noch im Mitteldrittel sind, entstehen auch keine gefährlichen Abpraller.

Einstieg und Allgemeines:

1. Wie schon bei NHL 98 benötigen Sie ein Gamepad mit mindestens vier Knöpfen. Wir empfehlen jedoch ein Pad mit mindestens acht Knöpfen, denn nur so können Sie aus dem Spiel heraus auch die taktischen Maßgaben für Ihr Team geben. Belegen Sie einen Knopf mit der Option zum Reihen-Wechsel und einen Knopf mit der Anwahl der Coach-Strategies. Spielen Sie grundsätzlich mit automatischem Reihenwechsel bzw. ausgeschaltetem Wechsel, sollten Sie diesen Knopf für eine andere Funktion (beispielsweise um den Torwart schnell heraus- oder hereinzunehmen) verwenden. Sinnvoll ist es auch, einen Knopf mit dem „Speedlimit" zu belegen. So können Sie den gewählten Spieler abrupt abstoppen, um zum Beispiel nicht in ein Abseits zu rasen. Ebenfalls als eine sehr gute Idee hat sich die Tastenbelegung „Letzter Mann" erwiesen. Auf diese sollten Sie auf keinen Fall verzichten, denn bei Tastendruck können Sie so schnell mit dem letzten Mann skaten und angreifen und müssen nicht erst lang „durchzappen".
2. Zu Beginn sollten Sie den Schwierigkeitsgrad „Rookie" wählen und ein Spiel mit einer starken Mannschaft wie den North-America-Allstars oder den World-Allstars gegen ein schwaches Team (Italien ist da die beste Wahl) wagen. Der Einsteiger-Schwierigkeitsgrad „Beginner" ist eigentlich nur für absolute NHL-Neulinge zu empfehlen, da die Teams in dieser Einstellung wirklich (zu) leicht zu besiegen sind. Zudem sind die Torhüter in dieser Stufe einfach zu schwach und bereiten Sie somit nicht gut auf schwerere Stufen und bessere Gegner vor. Außerdem sind al-



Durch die verbesserten Powerplay-Spielzüge wirken sich Strafzeiten nun wesentlich verheerender aus.





Alles auf einen Blick:

- Die beste Mannschaft
- Schüsse
- Die Taktiken
  - Offensivtaktiken

DIE BESTE MANNSCHAFT

Wie immer können Sie sich auch diesmal Ihre Traum-Mannschaft zusammenstellen. Entweder gehen Sie ins Trade-Menü (wenn Sie eine ganze Saison mit Ihrem Dream Team spielen wollen) und tauschen dort fröhlich herum oder aber Sie stellen sich eine der beiden EA-Teams zusammen: EA Blades und EA Storm. Leider ist es immer noch nicht möglich, mit den beiden EA-Teams die Saison oder ein Turnier zu bestreiten. Auch diesmal ist die Wahl der besten Mannschaft eine Qual, da es viele gleichwertige Stars gibt. Gegenüber den Vorjahren sind viele „Altstars" abgewertet worden und neue Gesichter sind durchaus einen Blick auf deren Ratings wert. So ist es zum ersten Mal nicht unbedingt vonnöten, den NHL-Oldie und vielleicht besten Spieler aller Zeiten, Wayne Gretzky, mit ins Team aufzunehmen. Es gibt mittlerweile viele gleichwertige Spieler, die aber nicht über einen so großen Namen verfügen. Wir haben für Sie einmal ein extrem starkes Team zusammengestellt. Beachten Sie, daß wir nur die benötigten Reihen auflisten. Zu diesen Reihen können Sie noch weitere Spieler in der „Hinterhand" halten und ihnen bei Bedarf das Trikot anziehen.

Das Dream Team im Überblick:

1. Reihe: LeClerk – Sacic – Jagr
2. Reihe: Kariya – Lindros – Selanne
3. Reihe: Tkachuk – Modano – Bure
4. Reihe: Bondra – Fedorov – Francis

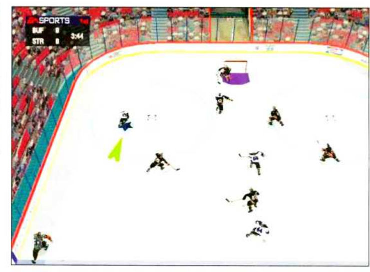
Goalies: Hasek – Roy

Defense:
1. Reihe: Lidstrom – Pronger
2. Reihe: Ozolinsh – Bourque
3. Reihe: Chelios – Niedermayer

Extra Attackers: Lindros – Sacic

le Regeln abgeschaltet, und so ist die Stufe allenfalls als Arcade-Modus zu gebrauchen.

3. Der Speedknopf wird schnell zu Ihrem besten Freund. Doch Achtung: Wenn Sie „Erschöpfung" eingestellt haben, müssen Sie Ihren Spieler auch Pausen gönnen. Endloses Rasen ist nicht drin!
4. Das Gamepad sollten Sie eigentlich nur auf einen einzigen Spieler fest einstellen, wenn Sie mit mehreren Spielern an einem PC oder im Netzwerk spielen.
5. In den Optionen können Sie die Feldgröße auf „International" und „NHL" stellen. Konkret heißt das, daß das NHL-Feld wesentlich kleiner ist (wie Sie es aus den Vorversionen gewohnt sind), während die internationale Eisfläche gigantisch wirkt. Als Übungsmodus empfiehlt sich aber durchaus das größere Feld, da hier durch den Raumgewinn das Paßspiel geübt werden kann. Einen technischen Nachteil hat die Größe des Feldes aber durchaus: In der Kamera-Einstellung 1, 2 und sogar 3 (Tasten) werden die Spieler auf Monitoren unter 17" zu wuselnden Minisportlern.
6. Als ideale Kameraeinstellung hat sich die Position von oben (Taste 2) bewährt. Nur Spieler mit einem 15-Zöller oder weniger sollten Kameraansicht 3 wählen. Hier müssen in Sachen Übersicht jedoch Abstriche gemacht werden. Die Vogelperspektive (Taste 1) bietet die ideale Übersicht, ist aber für die tollen grafischen Effekte (Eisstaub etc.) fast schon zu schade.
7. Mit einem „Shoot-Out" oder dem Trainingsmenü (dazu später mehr) können Sie perfekt Alleingänge, die sogenannten Breaks, üben. Bei einem erfolgreichen Alleingang fahren Sie gerade auf



Hat ein Star-Player den Puck in einer Position, in der er seinen Special Move präsentieren kann, leuchtet dieser Stern auf. In den meisten Fällen bringen die Special Moves jedoch keine zählbaren Ergebnisse. Ein kräftiger Schlagschuß ist oft besser.

den Goalie zu, drehen rund ein bis zwei Meter vor ihm nach links oder rechts ab und schießen flach in die kurze Ecke.

8. Effektiver als im Vorjahr ist der Einsatz der Star-Player. Diese Spieler, die Sie daran erkennen, daß ein Stern unter dem Spieler erscheint (je nachdem, von wo dieser Spieler am gefährlichsten ist), können durch den Einsatz der Special-Moves-Taste schon einmal den Goalie versetzen. Wie aber schon im Vorjahr gilt auch bei NHL 99 in den meisten Fällen: Finger weg von der Special-Moves-Taste. Zwar gelingt durch einen solchen Move öfter ein Treffer als bei NHL 98, doch eine Torgarantie ist das immer noch nicht. Sie treffen aus den „Star-Positionen" mit der normalen Schußtaste wesentlich besser.
9. Die Schußstärke können Sie nun anhand des „Shot-Meters" besser einschätzen. Ein heftiger Schlagschuß sollte immer in den roten Balken gehen. Sie müssen aber diesmal auch die Richtung, in die der Schuß flitzen soll, angeben (Steuerkreuz).

Schüsse:

1. Direktschüsse sind nicht aus allen Positionen ratsam. Was bei vergangenen NHL-Versionen grandios funktionierte, war ein harter Schlagschuß von der linken und rechten Bande (ungefähr am Bully-Kreis). Dies ist in der neuen Version wenig effektiv. Die



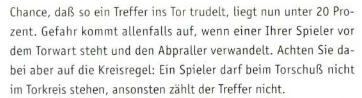
Spielen Sie den Puck für Onetimer in den Rücken der Abwehr. Normale Querpässe fängt der Goalie meist sicher weg.



Fahren Sie mit dem Spieler hinter dem Netz so lange wie möglich hin und her und warten Sie darauf, den tödlichen Paß spielen zu können.

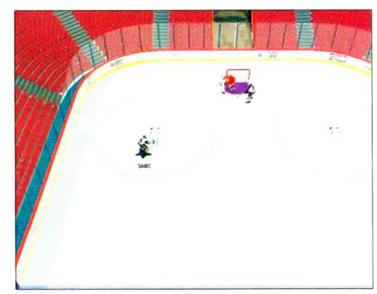


Die perfekte Art, einen Konter zum Abschluß zu bringen: Fahren Sie kurz vor dem Goalie eine Kurve rechts oder links herum und schießen Sie dann flach in die freigewordene Torecke.



Chance, daß so ein Treffer ins Tor trudelt, liegt nun unter 20 Prozent. Gefahr kommt allenfalls auf, wenn einer Ihrer Spieler vor dem Torwart steht und den Abpraller verwandelt. Achten Sie dabei aber auf die Kreisregel: Ein Spieler darf beim Torschuß nicht im Torkreis stehen, ansonsten zählt der Treffer nicht.

2. Was vor einem Jahr ein fast sicheres Tor darstellte, war ein Paß von links oder rechts zu einem vor dem Tor postierten Stürmer. Dies ist jetzt nicht mehr so sicher, schließlich steht der Torwart bei solch einer Chance dem Stürmer genau gegenüber, wodurch die Torecken für den Schießenden nur schwer erreicht werden können.
3. Besser ist es, einmal ums Tor herumzufahren und von dort einen Cross-Paß zu einem Spieler zu spielen, der links oder rechts vom Tor postiert ist (so kann er besser in die Ecken zielen).
4. Einen grandiosen Effekt kann man durch das Antäuschen einen Schusses erzielen. Drücken Sie die Schußtaste lang, um im letzten Moment auf die Paßtaste zu drücken und so die gesamte Abwehr mit einem Paß zu einem einschußbereiten Spieler zu überraschen.



Zwei gegen einen – das ist eigentlich unfair, doch im Trainings-Modus lassen sich so erstklassig One-Timer üben. Versuchen Sie aus allen möglichen und (eigentlich) unmöglichen Situationen aufs Tor zu knallen, um so die Schwachpunkte der Goalies zu finden.

5. Achten Sie bei Alleingängen darauf, mit welcher Hand Ihr Spieler den Stock hält, und kurven Sie am besten in diese Richtung, um danach einen Vorhandschuß abzufeuern.

Die Taktiken:

Grundsätzlich ist es nicht verkehrt, die Taktikauswahl auf „Auto" stehen zu lassen, denn so wechselt Ihre Mannschaft im Spiel selbsttätig die verschiedenen Möglichkeiten durch. Der PC wählt aber nicht immer die richtige Taktik. Legen Sie sich unbedingt die Taktik auf einen Gamepad-Knopf, denn so können Sie schnell hin- und herschalten. Spielen Sie nicht zu defensiv und lassen sich so in Ihre eigene Hälfte einschnüren. Zwar gibt es ab und an Konterchancen, doch wenn Sie nicht ein absoluter Breakaway-King sind, ist der Ertrag zu gering.

In der Defensive sollten Sie zuerst einmal den Druck auf 80 bis 100 Prozent stellen, denn nur so spielen die computergesteuerten Spieler „beinhart" und checken öfter. Mit einer Manndeckung können Sie gegnerische Stars beschäftigen. Lassen Sie so wenig Schüsse wie möglich zu und versuchen Sie bereits im Mitteldrittel zu checken. Im Idealfall erhalten Sie so den Puck und eine Konterchance.

Offensivtaktiken:

1. Triangle:

Die Dreiecksformation hat den Vorteil, daß Sie damit immer einen Spieler an der blauen Linie frei haben und so ein komfortables Paßspiel aufbauen können. Dies geht jedoch nur mit schnellen und wendigen Spielern. Bei Puckverlust sind außerdem gefährliche Konter möglich.



N



Alles auf einen Blick:

- Die Taktiken
  - Offensivtaktiken
  - Die Power-Play-Strategien
  - Defensivtaktiken
  - Penalty Killing

2. Position:

Die Positionsstrategie ist vergleichbar mit dem Einsatz von Außenstürmern im Fußball. Ein Spieler kommt über links, einer über rechts, während in der Mitte ein weiterer Stürmer auf den Goalie zuläuft. So machen Sie die Räume in der Offensive sehr eng und können auch bei Puckverlust noch weit vorn im Feld den Schaden reparieren.



3. Trichter:

Durch die drei Spieler vor dem Tor erhöht sich die Chance, nach einem Schlagschuß einen Abpraller zu verwandeln. Die Trichter-Stategie schraubt zudem die Schußanzahl in die Höhe, ist aber sehr schlecht berechenbar und Ihr Team ist konteranfällig.



4. Kombination:

Ähnlich wie bei der Positionsstrategie kommen Ihre Stürmer hier über die Außenpositionen und erspielen sich viele Chancen. Leider ist mit dieser Strategie ein geordnetes Paßspiel nur schwer aufzuziehen.



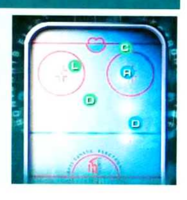
5. Hinter dem Netz:

Die wohl am meisten Unruhe stiftende Strategie ist die, Ihre Spieler hinter dem Goalie herkurven zu lassen. Die verschiedenen Varianten sehen vor, daß von der Position rechts oder links hinten neben dem Tor ein Paß nach vorne kommt. Sehr effektiv, aber Ihre Verteidiger rücken dafür sehr weit nach vorne.



6. Crash the Net:

Sie erspielen sich hier viele Torchancen und setzen die Abwehr unter Druck. Achten Sie jedoch auf die Torkreis-Regel.



Die Power-Play-Strategien:

Das Power-Play ist noch effektiver geworden und so langsam sieht es wirklich nach Eishockey aus, was EA Sports da auf die Beine stellt. Da nicht eine einzige Strategie zum Ziel führt, sondern nur das Ausprobieren von verschiedenen Varianten, sollten Sie die PP-Strategie auf „Auto" stellen. Der Überblick über die einzelnen Möglichkeiten:

1. Shooting:

Die Schußstrategie ähnelt der Trichter-Strategie und ist sehr wirksam und vor allem gegen schwächere Torhüter anzuraten. Es entstehen viele Abpraller und somit ist die Shooting-Strategie die beste der Einzelstrategien.



2. Schirm:

Mit der Schirmstrategie versuchen Sie den Puck außen um die innen postierten Gegner zu passen, um den „tödlichen" Paß zu einem anschließend nach innen sprintenden Spieler anzubringen. Vergessen Sie diese Strategie am besten, denn sie bringt nur wenig klare Chancen.



3. Overload:

Diese Strategie setzt auf direkte Nähe zum Tor. Der anzuspielende Spieler steht direkt vor dem Torkreis, was sehr gefährlich ist. Ein Schritt – und schon steht er im Kreis und ein mögliches Tor zählt nicht. Zudem sind zu viele Spieler auf einer Seite postiert, was viel Raum für Konter gegen Sie läßt.



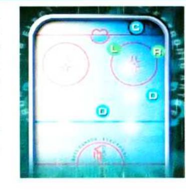
4. Kombination:

Ein wirklich spektakuläres Manöver ist – wenn es denn klappt – die Kombinations-Power-Play-Strategie. Hierbei schießt ein Angreifer den Puck hinters (!) Tor an die Bande und hofft auf schnelle Reaktionen der Stürmer vor dem Tor. Diese Strategie setzt auf den Zufall und sollte immer mal wieder – aber nicht zu oft – angewandt werden.



5. Overload:

Diese Strategie setzt auf direkte Nähe zum Tor. Der anzuspielende Spieler steht direkt vor dem Torkreis, was sehr gefährlich ist. Ein Schritt – und schon steht er im Kreis und ein mögliches Tor zählt nicht. Zudem sind zu viele Spieler auf einer Seite postiert, was viel Raum für Konter gegen Sie läßt.



Defensivtaktiken:

1. Zone:

In der Zone versuchen Ihre Spieler den gegnerischen Angreifer flächendeckend abzuschirmen. Leider sind die Zonen nicht immer perfekt abgedeckt und Lücken machen diese Taktik sehr gefährlich. Außerdem hat es den Nachteil, daß Sie im Prinzip auf Abspielfehler lauern und nicht aggressiv an den Mann gehen.



2. Manndeckung:

Sehr konditionsaufreibend, aber auch extrem effektiv ist die Manndeckung. Der Nachteil ist, daß aus einer Manndeckungstaktik fast keine Konterchancen herausgespielt werden können.



3. Boxplus 1:

Dieses System ist sehr defensiv und eignet sich vornehmlich für einen Mauerriegel kurz vor Spielende. Auch hier ist es zu schwierig, Konter herauszuspielen.



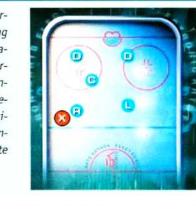
4. Shadow:

Eine Art Forechecking, das schon in der gegnerischen Hälfte beginnt. Sie setzen damit den Gegner schon sehr weit vorne unter Druck und profitieren von Fehlschüssen. Dieses System ist sehr risikoreich und „zerreißt" Ihre Verteidigung. Setzen Sie diese Taktik bei Rückständen ein.



5. Kombination:

Ihre gesamte Mannschaft verschiebt sich immer in Richtung puckführenden Spieler. Somit machen Sie die Räume eng und erzwingen Checks und dadurch Kontermöglichkeiten. Mit der Strategie Manndeckung ist die Kombination die effektivste und am einfachsten einzusetzende. Sie sollte damit Ihre erste Wahl sein.



6. Collapse:

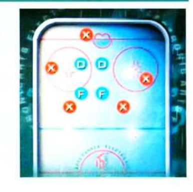
Sie ziehen all Ihre Spieler zurück in Richtung puckführenden Spieler. Das ist sehr anstrengend, ermöglicht aber Fehlpässe des Gegners. Ein weiterer Nachteil ist die Tatsache, daß zuviele Spieler von ihren ursprünglichen Positionen abgezogen werden und damit Raum für den Gegner entsteht.



Penalty Killing:

1. Passive Box:

Mit der passiven Box gehen Sie kein großes Risiko ein. Sie ist eine der besten Penalty Killing-Taktiken. Lieben Sie aber die Konterchancen, sollten Sie auf diese Taktik verzichten.



N



Alles auf einen Blick:
- Die Cheats
- Das Trainingsmenü

2. Kombination:

Nicht so sicher wie die passive Box, aber dafür wesentlich besser für Konter geeignet. Aus dieser Formation ist es jedoch schwierig, ein vernünftiges Paßspiel aufzuziehen.



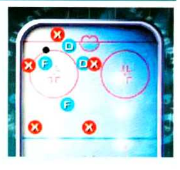
3. Weite Box:

Die offensivsten Variante, die aber die Verteidigung mehr als entblößt. Haben Sie einen guten Goalie und sowieso nicht mehr viel zu verlieren, sollten Sie diese Taktik anwenden, denn die Konterchancen sind hervorragend.



4. Diamant:

Die beste Unterzahltaktik. Sie haben immer einen Verteidiger vor dem eigenen Tor, der sich um die Rebounds kümmern kann.



Die Cheats:

Wenig hat sich EA Sports bei den Cheats einfallen lassen. Die meisten der Cheats aus NHL 98 funktionieren immer noch. Hier ein Überblick über alle Cheats:

1. **Awaygoal:** Ein Tor für die Gäste-Mannschaft (im Gegensatz zum deutschen System ist das Gäste-Team im amerikanischen Sportbereich im übrigen IMMER die an erster Stelle genannte Mannschaft)
2. **Homegoal:** Verschafft der Heim-Mannschaft einen Treffer
3. **Check:** Geben Sie „Check" ein, fällt beim nächsten Check der Gegner um wie eine Fliege.
4. **Flash:** Alle Kamerabesitzer in der Halle schießen ein Blitzlichtfoto.
5. **Penalty:** Das Team, das den Puck nicht hat, erhält eine 5-Minuten-Major-Zeitstrafe.
6. **Injury:** Der nächste Zusammenprall verletzt einen Spieler, so daß er raus muß.
7. **Zambo:** Der „Eismann" kommt während des Spiels aufs Feld und säubert die Eisfläche. Leider können Sie ihn nicht rammen.
8. **Victory:** Ein Feuerwerk wird gestartet.
9. **Eaonline**

Das Trainingsmenü:

Neu bei NHL 99 ist das Trainingsmenü, die Coaching Drills. Sie sind so nützlich, daß man sich fragt, warum EA nicht schon länger auch bei den Eishockey-Games einen solchen Modus eingebaut hat. Hier können Sie alle möglichen und unmöglichen Spielsituationen üben. Neben den „normalen" Übungseinheiten (wie z. B. 1:1, 2:1, 2:2, 3:1 usw.), die allesamt darauf abzielen, technische Fertigkeiten und Durchsetzungsvermögen zu schulen, gibt es auch einige besonders interessante Trainingsmöglichkeiten. Alle Übungen sind sowohl als Abwehr als auch als Sturm zu absolvieren. Dadurch verändert sich natürlich jeweils die Zielsetzung. Sie können jeden Ihrer Spieler auf jede beliebige Position setzen, um so auch festzustellen, wie z. B. ein Linkshänder auf Rechtsaußen agiert. Die wichtigen Trainingseinheiten im einzelnen:

1. **Offensiv-Triangle:** Mit drei Stürmern geht es gegen drei Abwehrspieler, eine Situation, die es im Spiel des öfteren zu sehen gibt. Ziel dieser Übung ist es, mit einem geschickten Paßspiel die Abwehrformation aus den Angeln zu heben und einen erfolgreichen Abschluß zu gestalten.
2. **Breakaway:** Das Alleingang-Training sollten Sie vor dem Start in Ihre erste Saison auf jeden Fall absolvieren, denn ein erfolgreicher Abschluß beim Alleingang ist im Spiel oft die halbe Miete. Laufen Sie auf den Goalie zu, fahren Sie einen kurzen Bogen und schießen Sie flach in eine kurze Torecke.
3. **Extra Attacker:** Für alle, die immer schon heiße Verfechter der „Torwart raus-Formation" waren, ist dies die ideale Gelegenheit, endlich einmal ohne den Druck eines Matches zu üben, wie sie ihre sechs Spieler aufstellen müssen. Versuchen Sie zu verhindern, daß die Gegner den Puck über die Mittellinie bringen.
4. **Powerplay:** Fast wie die Variante „Extra Attacker", doch naturgemäß haben Sie einen Goalie und deshalb „nur" fünf Spieler. Versuchen Sie durch geschicktes Paßspiel zu erreichen, daß die vier Gegenspieler nicht in Puckbesitz zu kommen, und suchen Sie Ihrerseits den „freien" Mann, der einen One-Timer anbringen kann. Ein überhastetes Eingreifen im Powerplay ist meistens der Weg in den gegnerischen Konter. Spielen Sie ruhig, passen Sie den Puck so oft hin und her, bis Sie einen Spieler in guter Schußposition vor dem Netz finden, und spielen Sie dann den „tödlichen" Paß.
5. **Hinter dem Netz:** In jedem Spiel ist es unentbehrlich, zu wissen, was Sie machen, wenn Ihr Spieler den Puck hinter dem Tor hält. Üben Sie hier diese Situation und beobachten Sie die Laufwege Ihrer Spieler (die ohne Puck), um einen schnellen Paß in den Lauf eines Spieler spielen zu können.
6. **Freeskate:** Hier können Sie das Schlittschuhlaufen üben. Sinnlos, da das beste Training das mit einem Puck ist.
7. **One-Timer:** Eine tolle Idee ist diese Trainingsvariante. So lassen sich erstklassig One-Timer üben. Versuchen Sie aus allen möglichen und (eigentlich) unmöglichen Situationen aufs Tor zu knallen, um so die Schwachpunkte der Goalies zu finden.

Tip: Steht ein Spiel gegen einen bestimmten Gegner an, „benutzen" Sie einfach dessen Goalie im Trainingsmodus, um so seine Schwachpunkte kennenzulernen und im anschließenden Spiel dann boshaft gegen ihn zu verwenden.

Thorsten Seiffert

Allgemeine Spieletips

COLIN McRAE

Bei Colin McRae fahren Sie auf Staub, Matsch und Eis in acht Ländern um Weltmeisterehren. Mit unseren Fahrtips können Sie bald die Ikonen des Ralleysports auf die hinteren Plätze verweisen.









Diese vier Rallyewagen stehen Ihnen von Anfang an zur Verfügung. Die Bonusfahrzeuge gibt es erst später...

Aller Anfang ist einfach

Damit Sie sich gut vorbereitet auf die Jagd nach der Bestzeit begeben können, sollten Sie unbedingt die Fahrschule besuchen. Sie werden dort mit den wichtigsten Manövern der Rallyeszene vertraut gemacht. Ein Lehrer zeigt Ihnen auf einem Video die bevorstehende Übung, die Sie anschließend auf dem Trainingsgelände absolvieren müssen.

Gute Aussichten

Um eine Etappe oder gar die Meisterschaft zu gewinnen, müssen Sie in erster Linie das Fahrverhalten der Fahrzeuge auf den verschiedenen Belägen kennen. Manche Wagen reagieren empfindlicher auf nassen Untergrund als andere. Da Sie die Fahrzeuge stets am Ausbruch-Limit bewegen, ist ein guter Blick auf die Straße zwingend. Die Verfolgerkameras sehen zwar nett aus, teilen Ihnen aber zu spät mit, wann der Wagen instabil wird. Sobald Sie es sehen, ist es bereits passiert.

Am schlimmsten verhält es sich aus der Cockpitperspektive. Die gewöhnungsbedürftigen Farben und die stets bewegten Hände lenken Sie nur vom Geschehen ab. Ganz zu schweigen davon, daß das Cockpit die so wichtige Sicht nach draußen verbirgt.

Die einzig brauchbaren Perspektiven sind die Vollbildmodi, wahlweise mit oder ohne Kühlerhaube. Sie erkennen damit die Strecke unmittelbar vor Ihnen am besten, und auch ein Drift ist bereits im Ansatz zu spüren. Alles andere ist kalter Kaffee!

Anfänger-Fahrzeuge

Die vier Anfängerfahrzeuge besitzen alle Vorderradantrieb und eine bescheidene Anzahl an PS, so daß sie sich in Kurven gutmütig verhalten und wenig auszubrechen drohen.

1. Der Skoda Felicia ist ein Anfängerauto mit guter Bodenhaftung. Gerade in Korsika, wo Sie nur enge Straßen befahren müssen, sollten Sie zu diesem Gefährt greifen. Aber auch auf nassen und schneebedeckten Landstrichen läßt sich das 240 PS-Gefährt gut steuern.

2. Mit dem Seat Ibiza erhalten Sie nur 230 Pferdestärken mit mittelmäßigen Straßeneigenschaften. Da er mit der geringsten Motorleistung ausgerüstet ist, sollten Sie den kompakten und wendigen Kleinwagen nur auf kurvenreichen Strecken einsetzen. Auf geraden Abschnitten oder Vollgaspassagen hat das Gefährt eindeutig das Nachsehen.

3. Der Renault Mégane besitzt den größten Radabstand, so daß er auf langgezogenen Streckenabschnitten am leichtesten zu fahren ist, sich jedoch in Kurven manchmal bockig verhält. Dasselbe gilt, wenn er Ihnen außer Kontrolle gerät. Dieser Wagen ist schwer abzufangen. Bei rutschigem Boden sollte er daher lieber in der Garage bleiben!

4. Der Golf stellt einen guten, aber schwerfälligen Allrounder dar. Er fühlt sich auf allen Straßenbelägen wohl, ohne jedoch nennenswert aufzutrumpfen.

LONDON RUFT NORDPOL

Es hört sich an wie eine verschlüsselte Geheimsprache, wenn Ihnen Ihr Copilot die nächste Biegung beschreibt. „Drei Rechts" bedeutet nicht etwa, daß Sie mit drei Rechtskurven rechnen müssen, sondern daß Sie auf einen mittelscharfen Rechtsknick zufahren. Seine Mitteilungen über den Grad der Kurven beschränkt sich auf acht Hinweise, die Sie anhand der folgenden Grafik ablesen können. Selbstverständlich existieren auch Linkskurven, für die eine spiegelbildliche Grafik gilt!





Alles auf einen Blick:
- Profi-Fahrzeuge
- Bonus-Fahrzeuge
- Weltanschauung
- Wahl der Waffen
- Wer bremst, gewinnt

Profi-Fahrzeuge

Den geübten Fahrern überläßt man schon eher die teueren Boliden. Vier weitere Fahrzeuge, die mit deutlich mehr PS als die Anfängerautos bestückt sind, bereichern Ihr Repertoire. Dafür weisen sämtliche Fahrzeuge den beliebten Allradantrieb auf.

1. Mit dem Subaru Impreza betreten Sie den Arbeitsplatz des Titelhelden. Mit 300 PS erhalten Sie den schnellsten und farblich auffälligsten Wagen. Sein weiter Radabstand verleiht ihm eine gute Straßenlage, obgleich er auf kurvenreichen Strecken schwerer zu kontrollieren ist als die übrigen Fahrzeuge.

2. Der Ford Escort kränkelt ebenso wie der Corolla an mangelnder PS-Anzahl. Dafür fühlt sich der gutmütige Wagen auf rutschigen Pisten extrem wohl und belohnt Sie für Ihr Vertrauen mit einem leicht zu beherrschenden Fahrmodell. Auf Asphalt hingegen zeigt er sich weniger dankbar!

3. Der Mitsubishi Lancer steht mit dem Impreza auf gleicher Stufe. Auch bei ihm verrichten satte 300 Pferdchen ihren Dienst unter der Haube, obwohl sich der japanische Wagen in Kurven schwerer tut als der blaue Flitzer von Colin McRae. Die ausgleichende Gerechtigkeit erleben Sie auf weniger kurvigen Passagen, wo dieses Fahrzeug die Spur extrem gut hält.

4. Den Abschluß bildet der Toyota Corolla, der ebenso wie der Anfänger-Golf als ein gutes Allzweckwerkzeug anzusehen ist. Besonnene Fahrer werden mit ihm am besten zurechtkommen, auch wenn es dem Gefährt an Maximalgeschwindigkeit fehlt. Leider passiert es mit diesem Auto häufig, daß Sie sich bei einem Abflug aufs Dach legen. Toyota sollte das Fahrzeug einmal zum Elchtest schicken!

Bonus-Fahrzeuge

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen nur der Anfänger- und der Fortgeschrittenen-Modus und somit acht Autos zur Verfügung. Um Zugriff auf die vier Top-Cars zu erhalten, genügt es nicht, die Meisterschaft als Fortgeschrittener zu gewinnen. Dadurch wird lediglich der Experten-Modus freigeschaltet. Die Autos erhalten Sie, indem Sie die Super-Stages gewinnen. Auf den vier Kursen England, Korsika, Australien und Griechenland gibt es nämlich eine spezielle siebte Etappe. Wenn Sie diese für sich entscheiden, erhalten Sie fast immer ein kraftvolles PS-Geschoß.



Die vier Bonusautos bleiben den besten Fahrern vorbehalten.

WELTANSCHAUUNG

Jede Strecke hat ihr eigenes Flair. Damit Sie sich und den Wagen optimal auf das Gelände einstellen können, sollten Sie wissen, welcher Untergrund Sie in welchem Land erwartet.



Weltmeisterschafts-Kurse

Neuseeland:	*Sanfte Hügel, lockerer Kies, Schlamm, staubige Erde*
Griechenland:	*Bergstraßen, staubiger Kies, Asphalt*
Monte Carlo:	*Bergstraßen, Schnee, nasser Asphalt*
Australien:	*Flaches Gelände, staubiger Kies, Asphalt*
Schweden:	*Schnee, Eis*
Korsika:	*Enge Bergstraßen, Asphalt*
Indonesien:	*Staubiger Asphalt, Sand, staubige Erde*
England:	*Schnee, staubige Erde, Asphalt, Schotter, Schlamm*



Griechenland:	*Staubiger Kies*
Australien:	*Kies*
Korsika:	*Asphalt*
England:	*Schlamm*

1. In Griechenland werden Sie mit dem schwächsten Bonus-Fahrzeug belohnt! Der Ford Escort MKII hat lediglich 160 PS unter der Haube. Statt komfortablem Allradantrieb erhalten Sie die kostensparende Hinterradvariante. Dafür ist sein Handling so genial und seine Spurtreue so unbestechlich, daß Sie mit ihm die gesamte Griechenlandetappe mit Vollgas (!!) und ohne einmal zu bremsen bestehen. Selbst Haarnadeln mit Vollgas bringen ihn nicht aus dem Konzept.



Der Ford Escort MKII – alt, wenig Pferde unter der Haube, aber sehr spurtreu.

2. Der Ford RS200 aus Australien ist das schnellste Bonusfahrzeug. Muntere 560 PS, die alle vier Räder antreiben, und eine

gutmütige Straßenlage bei jedem trockenen Bodenbelag lassen das Raser-Herz höher schlagen.

3. Mit dem Delta Integrale schenken Ihnen die Korsen einen „nur" 420 PS starken Boliden. Sein Straßenverhalten liegt etwas über dem des RS200, so daß Sie ihm auf rutschigen und vereisten Pisten den Vorzug geben sollten.

4. Die Engländer sind bekannt für ihren trockenen Humor. Das sollten Sie bedenken, wenn Sie in den 560 PS starken Audi Quattro einsteigen. Zwar ist das Fahrzeug extrem schnell, aber sobald Sie auf enge Kurven zusteuern, droht Ihnen der Wagen verstärkt auszubrechen. Sein nervöses Handling und die relativ schlechte Straßenlage lassen ihn gegen den gleich starken RS200 ziemlich alt aussehen.

Wahl der Waffen

Begehen Sie nicht den Fehler und entscheiden sich in jedem Land für ein anderes Auto! Lernen Sie lieber einen Wagen mit all seinen Stärken und Schwächen kennen, den Sie auf sämtlichen Pisten einsetzen. Zwar mögen Sie damit auf manchen Etappen ein wenig Zeit einbüßen, aber da Sie sein Fahrverhalten sehr gut einschätzen können, werden Sie seltener in brenzlige Situationen hineinschlittern. Ein Besuch in der Pampa vernichtet nämlich nicht nur die zuvor gewonnenen Sekunden, sondern wirft Sie wieder weit zurück! Bevor Sie eine Entscheidung treffen, sollten Sie ein und dieselbe Etappe mit mehreren Fahrzeugen austesten. Achten Sie hauptsächlich darauf, mit welchem Gefährt Sie die Kurven am effektivsten nehmen. Falls Sie dabei oft abseits der Piste landen, sollten Sie zum Corolla oder dem Escort greifen. Verspüren Sie noch „Reserven" in den Kurven, dürften Sie mit dem Impreza oder dem Lancer besser bedient sein. Gerade mit den letzten beiden Fahrzeugen können Sie beim Durchschlittern der Kurven wertvolle Zeit gutmachen. Denn je mehr Grip ein Fahrzeug aufweist, desto schlechter können Sie durch die Biegungen driften.

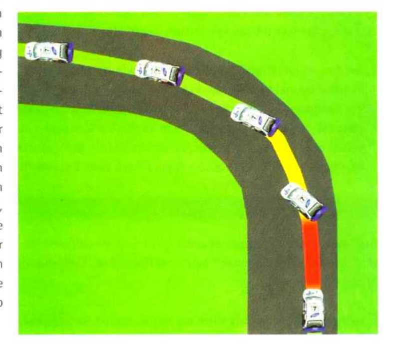
Wer bremst, gewinnt

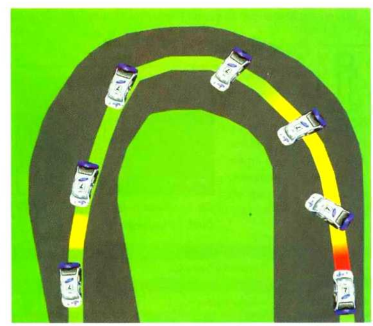
Das Geheimnis, eine Etappe zu gewinnen, liegt nicht nur darin, im richtigen Augenblick Vollgas zu geben. Noch wichtiger ist es, im richtigen Augenblick zu bremsen und das Fahrzeug mit wenig Geschwindigkeitsverlust in die Kurve zu schmeißen.
Natürlich hängt Ihre Aktion vom Grad der Kurve ab. Prinzipiell sollten Sie sich an folgende drei Regeln halten:

1. Bremsen Sie nur vor der Kurve. Da Sie Ihr Fahrzeug in den Kurven stets über die Außenseite der Reifen schieben, würde Ihr Auto beim Bremsen verstärkt ausbrechen! Sollten Sie etwas zu optimistisch in die Kurve gebrettert sein, können Sie sich mit kurzen, aber intensiven Brems-Sequenzen behelfen. Treten Sie aber nur so kurz wie möglich auf die Bremse.

2. Lenken Sie ebenfalls nur vor der Kurve ein – und lieber etwas zuviel als zuwenig. Wenn Ihr Wagen durch die Kurve schlittert, ist sein Heck sehr instabil. Hätten Sie das Steuer zu zaghaft eingeschlagen, würden Sie jetzt vermutlich die Quittung erhalten. Durch erneutes Einlenken in der Kurve würde Ihnen sehr wahrscheinlich das Heck abhauen, und Sie würden rückwärts aus der Kurve getragen werden. Spektakulär, aber unnötig! Wenn Sie statt dessen zuviel einlenken, können Sie in der Kurve gefahrlos gegenlenken und brauchen keinen Ausbruch des blechernen Hinterteils zu befürchten.

3. Erst wenn Sie den Scheitelpunkt der Biegung passiert haben und wieder geradeaus fahren können, dürfen Sie erneut aufs Gaspedal treten. Je rutschiger sich der Untergrund anfühlt, desto später können Sie wieder beschleunigen. Sollte Ihr Wagen durch verfrühtes Beschleunigen ausbrechen, bremsen Sie lieber nicht! Gehen Sie einfach vom Gas und lenken Sie vorsichtig, aber bestimmt dagegen!
Ausnahmen gelten nur bei harmlosen Kurven der Stufe „Eins" und „Zwei". In der Regel können Sie die Eins voll durchfahren, während es bei der Zwei genügt, vom Gas zu gehen! Damit Sie das korrekte Verhalten vor, in und nach Kurven besser verstehen, werfen Sie einen Blick auf die beiden Grafiken mit Biegungen der Stärke „Fünf" und „Haarnadel".





Diese Grafik veranschaulicht eine perfekte Kurvenfahrt. Die grüne Wegmarkierung bedeutet, daß Sie hier beschleunigen sollten. Rot bedeutet, daß Sie auf diesem Abschnitt in die Bremsen treten müssen. Bei gelb (und nur bei gelb!) schlagen Sie das Steuer entsprechend ein.



Alles auf einen Blick:
- Setup
- Cheats
- Reparatur

4. Am schnellsten lassen sich Haarnadelkurven mit der Handbremse bewältigen. Ein wenig Übung gehört schon dazu, um bei Vollgas die Kurve korrekt zu nehmen. In der Theorie ist dieses Manöver sehr einfach erklärt. Sie fahren mit Vollgas auf die Haarnadel zu. Sobald Sie sich am Kurveneingang befinden, schlagen Sie das Steuer vollständig ein und ziehen die Handbremse an. Nehmen Sie den Fuß vom Gas, um das Getriebe zu entlasten! Nun müssen Sie nur noch im richtigen Augenblick wieder die Handbremse lösen. Voilà!

5. Am besten können Sie handgebremste Kurvenfahrten in Griechenland üben. Sage und schreibe alle (!) Kurven lassen sich damit bewältigen! Setzen Sie bei Wertungsrennen die Handbremse aber nur sporadisch und nur vor sehr engen Kurven ein, da der Wagen auf diese Weise extrem verschleißt. Besonders der Motor und das Getriebe werden sehr in Mitleidenschaft gezogen!

6. Auf den einminütigen Super-Extra-Kursen, auf denen Sie ausnahmsweise mal gegen einen sichtbaren Gegner fahren, hat sich die Handbremsmethode am besten bewährt. Bleiben Sie dabei stets auf dem Gaspedal stehen, um in Kurven die Spur besser zu halten und am Ausgang besser herauszubeschleunigen. Auf der letzten Etappe spielt der Verschleiß schließlich keine Rolle mehr!

Setup

Das Setup hängt – wie kann es anders sein – sehr von Ihrem persönlichen Fahrstil ab! Lediglich bei den Reifen müssen Sie sich nach dem Straßenbelag richten.

1. Fahren Sie eher aggressiv durch die Pampa, sollten Sie eine Übersetzung mit hohen Beschleunigungswerten wählen. Besonnene Fahrer, die Biegungen so elegant wie möglich durchtänzeln, sind mit einer Übersetzung für hohe Geschwindigkeiten besser bedient. Bei kurvenreichen Etappen hingegen sollten Sie sich trotz allem für einen hohen Beschleunigungswert entscheiden.

2. Sind Ihnen Kurven ab 90 Grad ein Greuel? In diesem Falle verstärken Sie die Bremswirkung auf die Hinterräder. Sie driften dadurch weniger stark durch die Kurven und können den Boliden besser kontrollieren. Allerdings verlieren Sie dadurch das eine oder andere Zehntel!

4. Die Aufhängung richtet sich ausschließlich nach dem Bodenbelag. Da die Etappen aber meist wechselnde Beläge aufweisen, fahren Sie mit der goldenen Mitte am cleversten. Lediglich bei extrem schroffem Gelände (z. B. Griechenland) haben Sie mit einem weichen Setup geringe Vorteile.

CHEATS

Seien Sie nicht immer so eitel und bestehen auf Ihrem eigenen Namen! Probieren Sie doch einmal folgende Eingaben im Namensfeld aus. Nebenstehend sehen Sie auch die Belohnung, die Sie dabei erwartet!



Ob in diesem Gummiauto Duffy Duck unterwegs ist???

TROLLEY	*Vierradlenkung*
FORKLIFT	*Hinterradlenkung*
HELIUMNICK	*Copilot spricht wie Micky Mouse*
MOREOOMPH	*Turbo-Modus*
BLANCMANGE	*Gummiauto*
BACKSEAT	*Nicky Grist als Beifahrer*
PEASOUPER	*Alle Strecken im Nebel*
OPENROADS	*Alle Strecken freischalten*
SHOEBOXES	*Alle Fahrzeuge freischalten*

Reparatur

Je schonender Sie Ihr Auto fahren, desto schneller sind Sie auf den letzten Etappen. Radikalen Fahrern wird die einstündige Reparaturzeit nicht reichen, um alle Mängel zu beseitigen. Sie werden gezwungen sein, Defekte durch die gesamte Rallye zu schleppen. Kleine Verschleißerscheinungen lassen sich nicht umgehen, aber ob Sie Ihr Getriebe nur zu 10% oder gar zu 90% reparieren müssen, liegt ausschließlich an Ihnen!

1. Im Menüpunkt Etappenansicht können Sie die kommenden Etappen genauer unter die Lupe nehmen. Aber noch bedeutender ist die Tatsache, daß Ihnen die Anzahl der gezeigten Etappen verrät, wieviele Abschnitte Sie fahren müssen, bis Sie Ihr Fahrzeug zur Inspektion schicken dürfen. Je weiter Sie zählen, desto sorgsamer sollte Ihr Fahrstil ausfallen!

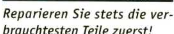
2. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihre Mechaniker stets auf die verschlissensten Teile hinzuweisen. In der Restzeit können Sie sich um die übrigen Wartungen kümmern!

3. Ausnahmen bestehen bei gleich starken Defekten. In diesem Falle sollten Sie dem Motor und dem Getriebe den Vorzug geben. Die Bremsen und das Fahrverhalten können Sie notfalls am ehesten vernachlässigen.

4. Sollten Sie mit einem Joystick lenken, der noch mit Justierrädchen ausgerüstet ist, haben Sie bei angeschlagenem Fahrverhalten die besten Karten. Da sich die Demolierung dahingehend äußert, daß Ihr Fahrzeug einen permanenten Links- oder Rechtsdrall aufweist, können Sie innerhalb der ersten paar Sekunden dieses Manko ausbügeln. Verstellen Sie einfach die Justierung so weit, bis Ihr Auto wieder die Spur hält.

Peter Gunn





Reparieren Sie stets die verbrauchtesten Teile zuerst!



Schlamm und Schnee, ein extrem rutschiger Cocktail!

Komplettlösung, Teil 2

URBAN ASSAULT

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung von Microsofts Strategie-Action-Mix lösen wir die restlichen Missionen. Außerdem finden Sie in der Lösung einen detaillierten Levelbaum und eine Tabelle mit allen Tech-Upgrades.



Die Kampagnen der Resistance

Hurz



Die Ghorkov haben zwei Basisstationen und können somit ein Zweifaches an Einheiten produzieren. Diese bestehen vor allem aus Bombern. Um nicht sofort zu Beginn zerschmettert zu werden, verlegen Sie Ihre Basis zum Kraftwerk in den Südwesten. Beginnen Sie damit, großräumig Raketentürme zu errichten. Die Ghorkov werden in der Zwischenzeit ihre beiden Basen beim östlichen Zielsektor zusammenlegen und von dort aus ihre Angriffe starten. Arbeiten Sie sich langsam vor und sichern Sie jeden Sektor mit Türmen. Andernfalls wird Sie der Feind immer wieder zurückschlagen. Sind Sie den Basen mit Ihren Türmen schon nahegekommen, produzieren Sie in Ihrer Heimatbasis um die 100 schwere Einheiten und greifen Sie an. Die neue Einheit dieser Mission ist der Firefly.



Peacemaker



Errichten Sie unverzüglich zwei Kraftwerke und Geschütztürme. Tiger wehren die gefährlichen Panzer der Tearkasten ab. Nach ungefähr zehn Minuten werden die ständigen Angriffe versiegen, und die Ghorkov kümmern sich um die Tearkasten. Währenddessen bauen Sie Ihre Basis aus. Ein Firefly macht sich auf den Weg, um das auf unserer Karte markierte Technologiefeld zu erobern. Dort erhalten Sie den Marauder. Zunächst sollten Sie sich jedoch auf die Produktion von Tigern konzentrieren, da diese mit den Abwehrstellungen der Ghorkov spielend fertig werden. Die Tearkasten werden die Ghorkov stark zurückdrängen, aber die vollständige Vernichtung bleibt Ihnen überlassen. Zum Angriff auf die Tearkasten empfehlen sich die nigelnagelneuen Marauder, da die Kriegspartei in einer Schlucht liegt.







Alles auf einen Blick:

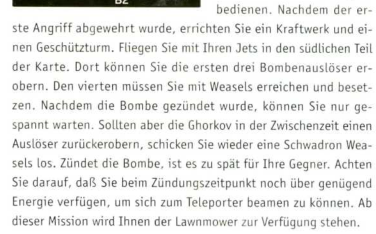
- Assies Way
- Moonlight City
- Darkzone
- Commands & Tearkast
- Death Valley
- Wide Field
- Levelbaum
- Hamburger Hill
- Sulen in the night
- Mykophobia

Assies Way



Starten Sie sofort zu Beginn eine Offensive mit 15 Tigern gegen die erste Basisstation der Mykonier. Nachdem diese zerstört ist, ziehen Sie Ihre Truppen zurück und beginnen Ihre Basis mit zwei Reihen von Geschütztürmen zu befestigen. Von nun an müssen Sie den gesamten Gang besetzen. Arbeiten Sie sich langsam weiter vor und sichern Sie erobertes Gebiet mit Türmen. Setzen Sie für Ihre Angriffe vor allem schnelle Einheiten, wie die Foxes, ein. Wenn Sie allerdings auf gegnerische Geschütze treffen, empfehlen sich – wie immer – die schlagkräftigen Tiger.

Moonlight City



Exaktes Timing und schnelle Reaktionen sind in dieser Mission von größter Wichtigkeit. Ihre Gegner sind Ihnen stark überlegen und mit normalen Mitteln nicht zu schlagen. Deshalb sollten Sie sich der Bombe in dieser Region bedienen. Nachdem der erste Angriff abgewehrt wurde, errichten Sie ein Kraftwerk und einen Geschützturm. Fliegen Sie mit Ihren Jets in den südlichen Teil der Karte. Dort können Sie die ersten drei Bombenauslöser erobern. Den vierten müssen Sie mit Weasels erreichen und besetzen. Nachdem die Bombe gezündet wurde, können Sie nur gespannt warten. Sollten aber die Ghorkov in der Zwischenzeit einen Auslöser zurückerobern, schicken Sie wieder eine Schwadron Weasels los. Zündet die Bombe, ist es zu spät für Ihre Gegner. Achten Sie darauf, daß Sie beim Zündungszeitpunkt noch über genügend Energie verfügen, um sich zum Teleporter beamen zu können. Ab dieser Mission wird Ihnen der Lawnmower zur Verfügung stehen.

Darkzone



Die Ghorkov können Sie hier gleich zu Beginn vernichten, da diese anfangs über keine Einheiten verfügen. Bauen Sie dazu 25 Fireflys und greifen Sie mit diesen und Ihren Giganten die Basisstation des Feindes vom Norden her an. Von den Geschütztürmen südlich der Station sollten Sie sich fernhalten. Sind die Ghorkov in die ewigen Jagdgründe eingegangen, schicken Sie einen Firefly los, um die Technologieaufbesserung zu beschaffen. Danach können Sie sich verdrücken. Nehmen Sie verbliebene Giganten mit.

Commands & Tearkast

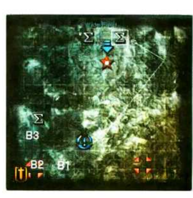


Sie werden ausgeschickt, um eine Technologie zu stehlen, die allerdings nur im momentanen Einsatzgebiet funktioniert. Konzentrieren Sie sich aber lieber auf die Produktion von Lawnmowers, da die Tearkasten Sie bevorzugt mit Leoniden angreifen werden. Bauen Sie einen Verteidigungsring um Ihre Basis und sorgen Sie mit mehreren Kraftwerken für genügend Strom. Sobald Sie um die zwanzig Lawnmowers unter Ihrem Befehl haben, starten Sie eine Offensive gegen die gegnerische Wolkenfestung im Süden. Sollte der Angriff gelingen, ist die Mission geschafft. Neben der zu stehlenden Technologie finden Sie noch weitere nützliche Upgrades im Einsatzbereich, die Ihre Einheiten aufbessern.

Death Valley

Um die ersten Spielsekunden zu überstehen, müssen Sie Ihre Basisstation einige Sektoren vom ersten Angriff wegbeamen. Ist die Attacke abgeblockt, beginnen Sie sofort mit dem Aufbau einer riesigen Station. Zunächst müssen drei Kraftwerke und sechs Geschütztürme her. Später kann noch nachgerüstet werden. Gehen Sie offensiv vor und erobern Sie so viele Sektoren wie möglich, um einen perfekten Stromfluß zu erhalten. Die gefährlichen Geschützstellungen der Mykonier können Sie dabei mit Ihren Lawnmowers knacken. Zur Verwirrung Ihrer Gegner empfiehlt sich der Einsatz von Foxes und Fireflys. Die Mykonier verfügen über zwei Basisstationen und können deshalb riesige Truppenmassen erzeugen. Ein Angriff sollte mindestens 50 Lawnmowers pro Station vorsehen.

Wide Field



Auf diesem riesigen Schlachtfeld gilt es, die Falcon-Technologie im Norden der Karte zu erobern. Schicken Sie unverzüglich einige Fireflys los und nehmen Sie die markierte Technologie ein. Anschließend errichten Sie ein Kraftwerk und erschaffen eine Abordnung von ca. 10 Foxes. Diese begeben sich zum ersten Bombenauslöser und befreien ihn von den Lufteinheiten der Tearkasten. Verlegen Sie Ihre gesamte Station dorthin, um eine ständige Kontrolle des Auslösers gewährleisten zu können. Mehrere Lawnmowers vernichten die Leoniden des danach folgenden Angriffs. Stoßen Sie jetzt immer ein Stück weiter in das Gebiet der Tearkasten vor, und vernichten Sie mit Hilfe Ihrer Falcons und einiger Lawnmowers deren Wolkenfestung. Danach verfügen Sie über die Stoudson-Bombe, die zehn Minuten später

LEVELBAUM

Central-park
Virgin Steel — Skull-alley
Checker-board — Surprise
Labyrinth — Dark Valley — Dingens-kirchen
Hard Thing — Drak — Pedestal Mountain — Tearkastik
Zwei Hügel — Nomans-land — Hurz — Great Confussion — New Stonehedge
Assis Way — Moonlight City — White Field — Peace-maker — Comm. & Tearcast
Death Valley — Dark Zone — Hamburger Hill — Sulen in the Night — Sulogs dünnes Garn
Myko-phobia — One Way — Sibuna — Maze Wayz — Betten-burgen — Tear on Black Wadi
Assimi-lation — Smile — The long Way — Industrial Centre — Slaughter Field — Mission Possible
Parasite City

zur Explosion kommt. Verteidigen Sie sich in der Zwischenzeit gegen die teilweise schweren Attacken der Ghorkov. Nehmen Sie aus dieser Mission so viele Falcons wie möglich mit.



Hamburger Hill

Die Übermacht Ihres Gegners läßt Sie höchstens die vorgegebenen 15 Minuten überleben. Passen Sie also auf, daß der Countdown niemals unterbrochen wird. Während die Ghorkov von Ihren automatischen Verteidigungsanlagen zurückgeschlagen werden können, müssen Sie sich um die Tearkasten wieder persönlich kümmern. Den ersten Angriff wehren Sie mit Ihren Falcons ab, die Sie aus der letzten Mission mitgeschleppt haben. Die nachfolgende Flut von Leoniden kann mit nur wenigen Lawnmowers vernichtet werden. Nahe Ihrer Basisstation halten Geschütztürme Ihre Feinde auf Distanz.



Sulen in the night

In dieser Mission werden Sie erstmals auf die todbringenden Sulgogaren treffen. Fliegen Sie sofort zu Beginn mit einem Falcon zum Schlüsselsektor im Nordwesten, da Sie dort den Warhammer finden werden. Ist er Ihnen zugänglich, verziehen Sie sich in den Nordosten, da Sie dort nicht genau zwischen dem Gebiet der Tearkasten und dem der Sulgogaren liegen. Während Sie die Möglichkeit haben, in Ruhe eine gemütliche Basis zu errichten, werden sich Ihre beiden Gegner in der Zwischenzeit gegenseitig zerfleischen. Die Sulgogaren gehen aufgrund ihrer Stärke als Sieger hervor. Da es diesen Geschöpfen nicht erlaubt ist, Kraftwerke zu errichten, ist Ihre Aufgabe eindeutig: Zerstören Sie alle Kraftwerke auf dem Feld außer Ihren eigenen. Das Kraftwerk, das die Aliens schon nutzen, läßt sich von hinten niederreißen. Für diese Aktionen sollten Sie den schnellen und starken Warhammer einsetzen. Ohne Strom ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Aliens ausgeräuchert werden können.

Mykophobia

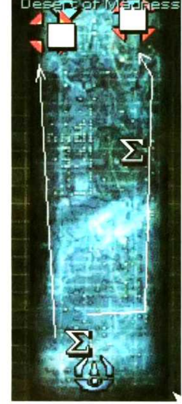


Nachdem Sie zwei Geschütztürme errichtet haben, erzeugen Sie einen Falcon. Übernehmen Sie ihn und erobern Sie sämtliche Schlüsselsektoren im Uhrzeigersinn. Erzeugen Sie schnell eine kleine Armee und lassen Sie diese zum Teleporter im Südosten vorrücken. Sobald Sie die Technologie dieser Mission eingesammelt haben, können Sie den unwirtlichen Ort verlassen.



Alles auf einen Blick:

Desert of Madness



Verlegen Sie Ihre Basis zu dem schon bestehenden Kraftwerk und beginnen Sie unverzüglich damit, Ihre Basis aufzubauen, die diesmal auch einen Radar enthalten sollte. Die Angriffe der Mykonier fallen schwer aus und sind in der Anfangsphase nur abzuwehren, wenn Sie in einen Warhammer schlüpfen und von dort aus alle feindlichen Einheiten eliminieren. Für die meisten Mykonier reicht ein einziger Schuß aus. Sobald Ihre Basis mit drei Verteidigungsreihen gesichert ist, wird es Zeit, in die Offensive überzugehen. Fallen Sie mit mehreren Warhammers bei der Basis im Nordwesten ein und versuchen Sie, alle Verteidigungstürme zu beseitigen. Den Rest erledigt eine Schwadron von 10 Tigern, die sich weit westlich am Ende der Zone entlangbewegt. Ist die erste Station vernichtet, erledigen Sie die zweite Festung der Mykonier auf die gleiche Weise. Durch den westlichen Transporter geht's mit möglichst vielen Warhammers wieder nach draußen.

One Way



Vor dem Überfall der Ghorkov mit sehr vielen Helikoptern können Sie sich nur mit Hilfe von Warhammers retten. Sobald die Attacke niedergeschlagen ist, errichten Sie ein Kraftwerk und einen Geschützturm. Da Sie über nur wenige Sektoren verfügen, lädt sich Ihre Energie extrem langsam auf, und Sie können zwischendurch nur den Geschützturm bedienen. Sobald Sie wieder genug Energie haben, bauen Sie ein Feld weiter vorne einen weiteren Turm. Verfahren Sie so während der ganzen Mission. Die zwei Basisstationen Ihrer Gegner können mit nur wenigen Tigern niedergerissen werden. Denken Sie daran, die Waffenaufbesserung für Ihre Lawnmowers mitzunehmen.

Maze Wayz



Die für Sie neue Organisation „Black Sect" verfügt über durchschnittliche Waffensysteme aller Spezies und kann damit nicht besonders viel ausrichten. Das gefährlichste an diesen Terroristen ist, daß sie auf dem Radar nicht zu erkennen sind. Um nicht ein Opfer der Sekte zu werden, beamen Sie sich in den Nordwesten und errichten dort eine Basis. Nun werden die anderen Kriegsparteien beginnen, sich gegenseitig zu bekriegen. Dabei sind die Tearkasten auf jeden Fall unterlegen. Die anderen beiden bleiben. Mischen Sie sich in deren Krieg ein, wenn Sie es für notwendig halten und eine Chance sehen, die gegnerische Basisstation zu vernichten. Dabei kann Ihnen auch der Budjonow, der hier das erste Mal in Aktion treten kann, ebenso wie eine verbesserte Radarzentrale, helfen. Sind Ihre beiden Gegner vernichtet, geht es weiter in die nächste Mission.

Sulogs dünnes Garn



Die Region ist in dieser Mission wieder nur einen Sektor breit. Die Sulgogaren sind sehr anfällig gegenüber dem Budjonow und verlieren schon mit einer Sprengung ihre Königinnen. Deshalb sollten Sie Schritt für Schritt die drei Königinnen in die ewigen Jagdgründe eingehen lassen. Halten Sie sich mit Ihren Sprengwagen jeweils ganz weit nördlich und drücken Sie auf den Auslöser, sobald Sie sich auf einem Sektor befinden, der von einer Königin bewohnt wird. Zum Dank für Ihre Mühen erhalten Sie den Rhino.

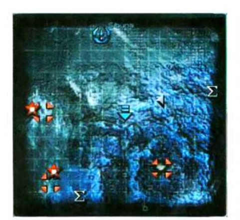
Tear on black Wadi



Da die Basisstation der Black Sect auf offenem Gelände liegt und sehr schlecht geschützt ist, empfiehlt sich gleich ein Angriff mit Budjonows. Ihr Primärziel sollte dabei das Kraftwerk sein. Anschließend kann die Station vernichtet werden. Die Tearkasten werden Sie nach der Ausrottung der Black Sect massiv angreifen. Eine Abwehr ist nur möglich, wenn Sie selbst in Warhammers und Lawnmowers schlüpfen. Sobald Sie einigermaßen sicher sind, schicken Sie zwei Falcons zu den Schlüsselsektoren und den Technologien. Sind diese erobert, können Sie sich schon zum zentralen Teleporter beamen und die Mission verlassen.

Blue Cashba

Verlegen Sie Ihre Basisstation in die nordwestlichen Berge. Erobern Sie wie immer mit einigen Falcons die Technologien. Diesmal bekommen Sie zwei neue Gebäude spendiert. Davon sind aber nur die neuen Geschütztürme nützlich, die sogleich zur Sicherung Ihrer Basis errichtet werden sollten. Die Tearkasten und die Black Sect führen untereinander Krieg. Sobald die Tearkasten unterliegen, sollten Sie zuschlagen und auch die Sektengemeinschaft vernichten. Nutzen Sie vor allem Flugeinheiten, da das Gelände sehr hügelig ist und nebenbei auch noch einem Labyrinth gleicht.



Sibuna

Zunächst sieht es so aus, als ob die Ghorkov Sie bedrohen würden, doch dem ist nicht so. Schon nach kürzester Zeit führt die Black Sect schwere Angriffe gegen die rote Partei durch und löscht sie vollkommen aus. Ihre Aufgabe sollte darin bestehen, Gefechten auszuweichen und die jeweiligen Schlüsselsektoren nach der Eliminierung der Ghorkov zu erobern. Probleme kann es nur bei dem Sektor im tiefen Süden geben, da die Black Sect dort ihr Hauptquartier verankert hat. Um zu gewinnen, beamen Sie ihre Station und die Einheiten, die Sie in den nächsten Level mitnehmen wollen, schon vorher zum Teleporter. Starten Sie mit einer kleinen Staffel Falcons und nehmen Sie den dritten Schlüsselsektor ein. Sobald er Ihnen auch nur einen Moment gehört, wird die Sprungsequenz eingeleitet und Sie finden sich im nächsten Einsatz wieder. Wegen ihrer Nützlichkeit in den weiteren Missionen sollten Sie unbedingt die Technologien mitgehen lassen.

Smile



In dieser Mission treten Sie gegen drei gegnerische Parteien mit riesigen Truppenmassen an. Auch wenn sich diese untereinander bekämpfen, wird es sehr schwer werden, alle zu vernichten. Ein großer Verteidigungswall aus Geschütztürmen ist Pflicht; mit weniger als 50 Einheiten sollte kein einziger Angriff stattfinden. Die Technologien in diesem Einsatz werden stark geschützt. Die Mykonier halten den Schlüsselsektor mit einer Technologie, während die Ghorkov eine andere gesichert haben. Zerstören Sie zuerst die Mykonier, danach die Ghorkov und zuletzt die Black Sect. Die vollständige Vernichtung aller Kriegsparteien in dieser Mission ist unumgänglich.

Mission Possible

Wieder haben sich drei Kriegsparteien in dieser Region eingenistet, darunter auch die Sulgogaren, die Sie ständig bedrohen. Versuchen Sie schnell, möglichst viele Sektoren zu erobern, um einen perfekten Stromfluß gewährleisten zu können. Wehren Sie die ersten Angriffe manuell mit Warhammers und Lawnmowers ab und errichten Sie in der Zwischenzeit die lebensnotwendigen Geschütztürme. Ihr erster Angriff sollte die schwachen Tearkasten treffen, die Ihnen nichts entgegenzusetzen haben. Die Sulgogaren schüchtern Sie mit Budjonows ein. Bei der Black Sect helfen wie immer nur schwerste Angriffe mit riesigen Massen von Einheiten. Die Technologien im Zentrum der Karte rüsten Ihre Flugeinheiten auf.



The loong Way



Ihre Lage ist äußerst ungünstig. Sie befinden sich im Zentrum der Karte und können von drei Seiten von Ihren Feinden attackiert werden. Um diesen Mißstand zu beheben, rücken Sie in den Südosten vor. Errichten Sie dort eine geräumige Basis. Während die Ghorkov schnell vernichtet sind, stellen die Mykonier eine größere Gefahr dar. Sie verfügen über zwei Hauptstationen und eine Menge Einheiten. Starten Sie kombinierte Angriffe mit Warhammers und Tigern, um die Stationen zu zerstören. Für die Beseitigung der überall verteilt stehenden Geschütztürme sind ebenfalls die Warhammers zuständig.



Industrial Centre

Die Karte, die Sie im Einsatzbefehl angezeigt bekommen, ist leider sehr unvollständig. Tatsache ist, daß alle gegnerischen Parteien, bis auf die Sulgogaren, in dieser Region vertreten sind. Die Tearkasten lagern nur ein kleines Stückchen weiter südlich von Ihnen und starten ohne Einheiten, so daß Sie ihre Wolkenfestung sofort zu Beginn mit Rhinos und Budjonows niederreißen können. Gleichzeitig dürfen Sie aber nicht vergessen, eine Basis zu errichten, da Angriffe anderer Parteien schnell folgen werden. Versuchen Sie, mit vielen Einheiten eine Bresche bis hin zum Zentrum der Karte zu schlagen, und erobern Sie alle Schlüsselsektoren. Um zu dem Teleporter zu gelangen, der Sie aus der Region befördert, müssen Sie weiter nach Süden vorrücken.

Slaughter Field



Sie beginnen mit extrem vielen Einheiten, werden jedoch auch sofort attackiert. Nachdem die ersten Angriffe niedergeschlagen wurden, igeln Sie sich in Ihre Basis ein. Einige Reihen Geschütztürme sollten Ihre zähen Gegner auf Distanz halten können. Die Bombe, die im Hintergrund tickt, sollten Sie als Hilfestellung ansehen. Behalten Sie den Countdown genau im Au-



Alles auf einen Blick:
- Parasite City
- Tech-Upgrades

ge und speichern Sie ca. fünf Minuten vor dessen Ablauf. Danach muß Ihr Timing perfekt stimmen. Erzeugen Sie zwei Schwadronen mit jeweils fünf Falcons und schicken Sie diese zu den zwei Bombenzündern. Übernehmen Sie diese und warten Sie, bis der Countdown abgelaufen ist. Wenn dieses Manöver nicht sofort beim ersten Mal klappt, dann laden Sie den vorher gespeicherten Spielstand wieder ein und starten einen weiteren Versuch.

Parasite City

Die letzte Mission ist erstaunlicherweise recht einfach geraten. Sie haben es mit allen Gegenparteien zu tun, bekommen jedoch nicht einmal alle davon zu Gesicht. Ihre Gegner beginnen sogleich damit, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen, und lassen Sie außen vor. Ihre einzige Aufgabe ist es, die Bomben, die von den Mykoniern und den Ghorkov gezündet werden, zu stoppen und wieder neu für sich selbst zu aktivieren. Wenn die Bomben für Sie laufen, verschanzen Sie sich in Ihrer Basis und warten, bis das Ende sämtlicher Aliens und Terroristen gekommen ist. Dann endlich kehrt auf der Erde wieder Frieden ein.



Christian Pfeiffer

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Terratools.

TECH-UPGRADES

Dieser Liste können Sie alle Tech-Upgrades entnehmen. Dies ist besonders hilfreich, wenn Ihnen eine Technologie fehlt oder Sie in einer Mission gelandet sind, die nicht in der Komplettlösung beschrieben ist.

Levelname	Upgrade 1	Upgrade 2	Upgrade 3	Upgrade 4	Upgrade 5
Assies Way	Fox Doppelschuß	Scout Schild+3			
Assimilation	Energiestation 2+	Firefly Schnellschuß			
Bettenburgen	Luftabwehrstellung +2	Energiestation +2			
Central Park					
Checkerboard	Wasp				
Command. & Taerk.	Wasp Schild+2	Wasp Schild+3	Jaguar Waffe+20	Tiger Schild+6	Bronstijn
Dark Valley	Jaguar Schild+5	Scout Schild+2	Kampfstation Waffen+10		
Darkzone	Fox Schild+3				
Death Valley	Wasp Schild+2	Tiger Schild+7			
Dingenskirchen	Laurin				
Drak	Fox Waffe+2	Weasel Waffe+2	Energiestation +1		
Great Confusion	Weasel Waffe+3	Fox Schild+3	Jaguar Schild+5		
Hamburger Hill	Laurin Schild+5	Tiger Waffe+30	Radarstation		
Hard Thing	Tiger	Weasel Waffe+2			
Hurz	Weasel Waffe+2	Firefly			
Industrial Centre	Marauder Waffe+52	Jaguar Waffe+20	Marauder Schild+10	Lawnmower Waffe+20	Falcon Schild+5
Labyrinth	Weasel Schild+5				
Maze Wayz	Firefly Schild+4	Budjonow	Radarstation +2	Laurin Doppelschuß	
Mission Possible	Warhammer Schild+8	Warhammer Waffe+50	Warhammer Waffe+50	Marauder Schild+10	
Moonlight City	Jaguar Schild+4	Lawnmower	Kampfstation Waffen+10		
Mykophobia	Tiger Waffe+40				
New Stonehenge	Scout Schild+2	Fox Waffe+2	Kampfstation Waffen+10		
Nomansland	Luftabwehrstellung +1	Weasel Waffe+3			
One Way	Lawnmower Schnellschuß				
Parasite City					
Peacemaker	Fox Waffe+3	Marauder			
Pedestal Mountain	Wasp Doppelschuß	Weasel Schild+5			
Sibuna	Wasp Schild+3	Falcon Doppelschuß			
Skullalley	Weasel				
Slaughter Field	Laurin Schild+5	Marauder Schild+10	Rhino Schild+5	Rhino Doppelschuß	
Smile	Falcon Schild+5	Firefly Schild+4			
Sulen in the Night	Warhammer	Jaguar Waffe+10	Kampfstation Waffen+10		
Sulogs dünnes Garn	Rhino				
Surprise	Scout	Fox Schild+2			
Taer on Black Wadi	Rhino Schild+5	Firefly Schild+4			
Taerkastik	Fox Waffe+2				
The loong Way	Warhammer Schild+7	Warhammer Waffe+50	Marauder Waffe+52		
Virgin Steel	Jaguar				
Wide Field	Energiestation 1+	Falcon	Fox Schild+3	Jaguar Schild+5	Scout Radar+1
Zwei Hügel	Scout Schild+3				

Komplettlösung

NEED FOR SPEED III

Anhand unserer Eintragungen auf den neun Streckenkarten finden Sie sich sehr schnell zurecht. Treten Sie das Gaspedal voll durch und fahren Sie den Gesetzeshütern davon.

Einzelrennen

Im einfachen Rennen können Sie sich gegen mehrere Gegner und den Gegenverkehr zur Wehr setzen. Dieser Modus eignet sich besonders, um die Strecken genauer kennenzulernen. Fahren Sie dafür einfach ganz ohne Gegner, und üben Sie den Kurs ein.

Verfolgung

Das Kernstück der Need For Speed-Serie stellt das Katz-und Maus-Spiel mit der Polizei dar. Erst ab dem dritten Teil dürfen Sie sich auch als Gesetzeshüter behaupten.

Flüchtiger

Als Flüchtender haben Sie es deutlich schwerer als Ihre Verfolger. Glücklicherweise können Sie den Polizeifunk abhören. Achten Sie genau auf die Ansagen der Polizei! Auf den Streckenkarten sind alle markanten Punkte eingetragen.

1. Achten Sie auf Ihr Radar. Oft kommt Ihnen Polizei entgegen, die sich dann in Hollywood-Manier auf der Straße drehen, um Ihnen den Weg abzuschneiden. Fahren Sie lieber etwas langsamer, und vermeiden Sie so Kollisionen, die Ihnen einen Strafzettel einbringen.
2. Wenn Sie um einen Zusammenstoß mit einem Polizeiwagen nicht herumkommen, versuchen Sie den Gegner so zu rammen, daß Sie weiterfahren können.
3. Nutzen Sie Abkürzungen! Wenn Ihnen die Cops auf den Fersen sind, kann Ihnen eine Abkürzung den nötigen Vorsprung verschaffen.
4. Oft gibt es Wege und Sprünge am Rand der eigentlichen Fahrbahn. So kann man oft unbeschadet an einer Straßensperre oder an Krähenfüßen vorbeikommen.

Verfolger

1. Nutzen Sie Engpässe für Krähenfuß-Sperren.
2. Wenn Sie den „Pursuit Diablo SV" möglichst schnell (und ohne Cheat) freischalten möchten, sollten Sie die Rundenzahl auf 8 und die Gegner auf Klasse C setzen. Jetzt können Sie sich in aller Ruhe eine enge Stelle suchen und in jeder Runde einen Gegner mit den Krähenfüßen abfangen.

CHEATS

Alle Cheats werden im Hauptmenü eingegeben. Ein Zischen (wie bei einer Menüauswahl) bestätigt den richtig eingegebenen Code.

Code	Wirkung
Rushhour	Viel Verkehr auf der Straße
Empire	Schaltet die Bonusstrecke „Empire City" frei
Elnino	Schaltet den Bonuswagen „El Nino" frei
Merc	Bonuswagen Mercedes CLK GTR
Gofast	Wagen fährt viel schneller als normal
Cars	Schaltet alle Wagen frei

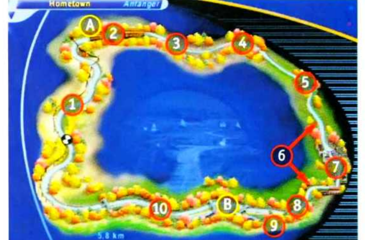
go01 - Mazda Miata	**go08** - Ford Van	**go15** - Volvo Station Wagon
go02 - Toyota Landcruiser	**go09** - Mustang	**go16** - Merces Sedan
go03 - Snow Truck	**go10** - Pickup Nr.2	**go17** - Crown Victoria Polizeiauto
go04 - 5er BMW	**go11** - (Land) Rover	**go18** - Mitsubishi Polizeiauto
go05 - 71 Plymouth Cuba	**go12** - Schulbus	**go19** - Grand AM Polizeiauto
go06 - Ford Pickup	**go13** - Taxi	**go20** - Range Rover Polizeiauto
go07 - Jeep	**go14** - Cargo Van	**go21** - Cargo Truck

N

Strecken

Wir haben für Sie Sprünge, Abkürzungen und andere Besonderheiten der neun Strecken von NFS III zusammengestellt. Damit Sie im Verfolgungsmodus genauer wissen, wo die Polizei Sie mit Krähenfüßen oder Straßensperren empfängt, haben wir alle Punkte in die Karten eingetragen. So können Sie anhand der Funksprüche feststellen, wo man Ihnen auflauert.

HOMETOWN ● ANFÄNGER



A. *Wenn Sie links an der ersten überdachten Holzbrücke vorbeifahren, können Sie einen spektakulären Sprung machen.*
B. *An dieser Stelle können Sie auch links im Straßengraben fahren.*

1. *Miller's Farm*
2. *Überdachte Brücken*
3. *Crystal Lake Turnoff (abgesperrte Straße links)*
4. *Alte Kirche*
5. *Highway 18 Unterführung*
6. *Stadtgrenze Hometown (direkt vor und nach der Stadt)*
7. *Hauptstraße*
8. *Alte Mühle*
9. *Crystal Lake Tunnel (abgesperrter Tunnel links)*
10. *Interstate Unterführung*



REDROCK RIDGE ● ANFÄNGER







A. Sie können hier die Zäune überfahren (Radiosender und Schrottplatz neben der Tankstelle). So ist es möglich, sich hinter den Zäunen zu verstecken. Dies ist eine beliebte Taktik der Verfolger in einer Multiplayer-Partie.

B. Hier können Sie rechts auf eine Rampe fahren (an dem Skelett) und einen atemberaubenden Sprung auf die andere Straßenseite vollführen. Sieht toll aus, bringt aber in einem Rennen nichts.

C. An der Redrock-Haarnadel können Sie direkt vor dem hohen Felsen durch den Sand fahren. Wer gut mit Handbremse und Lenkrad umgeht, kann hier einige Sekunden Vorteil herausfahren.

1. Antiques Shop (Laden direkt neben dem Motel)
2. Redrock
3. Radiosender
4. Tankstelle
5. Salvage Yard (Schrottplatz neben der Tankstelle)
6. Geteilter Highway
7. Fossil Canyon
8. Lost Canyon Ausfahrt (gesperrte Straße links)
*9. Alter Tunnel **
10. Redrock Haarnadel
*11. Redrock Unterführung **
12. Alte Minen (links am Straßenrand sind alte Minenschächte zu sehen)
13. Archway Canyon
14. Lonely Arch
15. Aussichtspunkt
16. Redrock Tunnel
17. Wasserfall
18. Lost Canyon Tunnel (gesperrte Tunnelausfahrt rechts)
19. Eisenbahn Unterführung

** Hier kreuzt sich die Fahrbahn. Die Punkte 9 und 11 liegen auf der gleichen Kartenposition.*

ATLANTICA ● ANFÄNGER



A. Hier können Sie links auf eine Rampe fahren und so einen phantastischen Sprung über die Kanäle machen.

B. An den Sky Bridges teilen sich die Fahrbahnen mehrmals. Kurz bevor Sie zur Uferpromenade abbiegen, geht rechts eine Abkürzung ab. Wer mit etwas Geschick hier hindurch fährt, kann einige Plätze im Rennen gut machen.

C. An der Uferpromenade können Sie auch parallel zur eigentlichen Straße fahren. Dies ist besonders bei Gegenverkehr und Polizeisperren von Vorteil.

1. Aquatica Arch
2. Atlantica Falls
3. Offener Tunnel
4. Aquatica Turnoff (gesperrte Straße rechts)
5. Kanäle
6. Pyramid Falls
7. Atlantica Dome
8. Civic Center
9. EA Building
10. Sky Bridges
11. Uferpromenade
12. Atlantica Tunnel
13. Aquädukt
14. S-Tunnel

B

ROCKY PASS ● ANFÄNGER



A. Hier können Sie neben der Strecke auf eine Rampe fahren und einen Sprung machen.

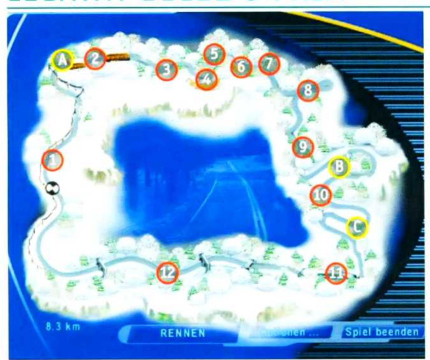
B. Kurz vor der Stadt befindet sich an der rechten Straßenseite eine Rampe.

C. Kurz vor der Kurve können Sie an einem Haus in Rocky Pass über eine weiße Rampe springen.

1. Cablecar House
2. Summit Tunnel
3. Winter Umgehung (gesperrte Straße rechts)
4. Klippenstraße
5. Roadside Arch
6. Offener Tunnel
7. Aussichtspunkt
8. Alter Tunnel
9. Rocky Pass Brücke
10. Haarnadeln
11. Rocky Pass (Stadt)



COUNTRY WOODS ● PROFI



A. Wie schon in Hometown ist hier der Sprung an der Brücke möglich.
B. Hier können Sie die Kurve abkürzen, indem Sie kurzerhand direkt durch den Wald fahren. Vorsicht: Nur wenn Sie den Weg auf Anhieb ohne Kollisionen mit der Botanik schaffen, sind Sie auf diesem Pfad schneller.
C. Direkt nach der abschüssigen Kurve können Sie links auf eine Rampe im Schnee fahren und einen Sprung machen.

1. Miller's Farm
2. Überdachte Brücken
3. Crystal Lake Turnoff
4. Hometown Highschool
5. PK Gas Station (Tankstelle)
6. Doughnut Shop
7. Crystal Hotel
8. Orchid Haarnadel
9. Alter Tunnel
10. Resort Cabins
11. Crystal Lake Tunnel
12. Interstate Unterführung





LOST CANYONS ● PROFI



A. Verstecke für die Polizei (siehe Redrock Ridge)
B. Sprung am Fossil Canyon (siehe Redrock Ridge)
C. Am großen Tempel können Sie geradeaus über die Treppen fahren. So gelingt ein Sprung, und mit etwas Übung ist dies auch eine Abkürzung.
D. Im Ruinentunnel gibt es mehrere Rampen am Straßenrand, die sich für Sprünge eignen.

1. Antiques Shop (Laden direkt neben dem Motel)
2. Redrock
3. Radiosender
4. Tankstelle
5. Salvage Yard (Schrottplatz neben der Tankstelle)
6. Geteilter Highway
7. Fossil Canyon
8. Lost Canyon Ausfahrt (gesperrte Straße rechts)
9. Smokestakes Park (die Felsen ragen hier wie Schornsteine in den Himmel)
10. Lost Canyon
11. Alter Tunnel
12. Ruinen
13. Ruinentunnel
14. Lost Canyon Tunnel
15. Eisenbahn Unterführung

AQUATICA ● PROFI



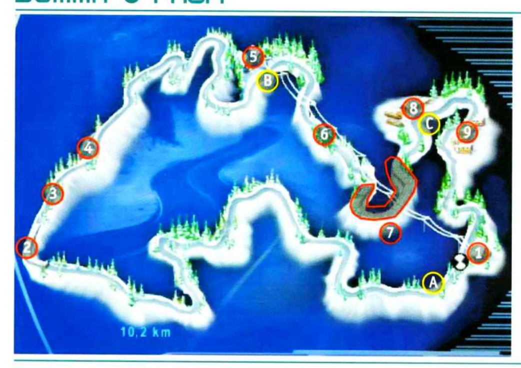
A. Direkt nach der Rampe, die zur Zitadelle führt, können Sie rechts eine Abkürzung nehmen. Um hier einen echten Vorsprung zu bekommen, brauchen Sie etwas Übung.

1. Aquatica Arch
2. Atlantica Falls
3. Offener Tunnel
4. Aquatica Turnoff (gesperrte Straße links)
5. Aquiatica Tunnel
6. Zitadelle
7. Geschlossener Tunnel
8. Geteilter Tunnel
9. Neptune Tunnel
10. Rapa Nui Park
11. Rapa Nui Haarnadel
12. Küstentunnel
13. Uferpromenade
14. Atlantica Tunnel
15. Aquädukt
16. S-Tunnel





SUMMIT ● PROFI



A. Gleich nach Start/Ziel befindet sich auf der rechten Seite eine Sprungrampe.
B. An der Ski Lodge können Sie links auf der Skiloipe fahren.
C. Kurz vor dem Sägewerk befindet sich auf der linken Seite eine sehr steile Rampe.

1. Cablecar House
2. Summit Tunnel
3. Klippenstraße
4. Zerstörter Tunnel
5. Ski Lodge
6. Cablecar Unterführung
7. Ski Lodge Tunnel
8. Sägewerk
9. Rocky Pass

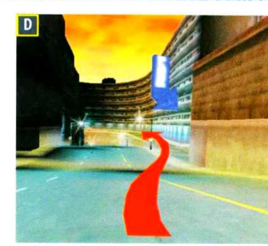


EMPIRE CITY ● BONUSSTRECKE



A. Die ersten beiden Kurven können Sie abkürzen. Achten Sie auf die blinkenden Sperren!
B. Am Lagerhaus können Sie die Rampe links zu einem Sprung nutzen.
C. Am Casino gibt es eine große Rampe, die entgegen der normalen Streckenführung verläuft.
D. Wenn Sie am Empire Hotel rechts auf die Rampe fahren, können Sie über die Straße an der Kathedrale springen – äußerst spektakulär!
E. Die letzte Abkürzung führt durch eine Bretterwand auf der rechten Seite in der vorletzten Kurve.

1. Docks
2. Lagerhaus Gebiet
3. Industriegebiet
4. Hydro Plant (die große Fabrik)
5. Downtown Tunnel
6. Casino
7. Geschäftsviertel
8. Club (Bar auf der linken Seite)
9. Downtown Elevated
10. Bundesgebäude
11. Empire Hotel
12. City Art Center
13. Kathedrale
14. Empire Tunnel
15. "erhöhte alte Stadt"
16. alte Stadt



Im zweiten Teil unserer K&M Komplettlösung ebnen wir den Weg, um das Königreich endgültig von dem Tyrannen zu befreien.

Komplettlösung, Teil 2

KNIGHTS AND MERCHANTS

AUSHUNGER-STRATEGIE

Besonders in der zweiten Hälfte von Knights and Merchants funktioniert die folgende Strategie: Sie umgehen die Hauptverteidigungen des Gegners und „schleichen" sich unbemerkt mitten in das Dorf Ihres Widersachers. Dort können Sie in relativ kurzer Zeit immense Schäden anrichten. Ihr erstes Ziel sollten die Wirtshäuser und Lager sein. Wenn noch Zeit ist, zerstören Sie auch Schulen und Festungen. Meistens richten Sie so großen Schaden an, daß die Wirtschaft Ihres Feindes zusammenbricht und schlußendlich seine Truppen auf dem Feld verhungern.





Dieser feindliche Trupp hat nichts von unseren Attacken im Hinterland mitbekommen. In der gegnerischen Basis existieren keine Gasthäuser und Lager mehr. Somit sind alle Gehilfen bereits verhungert oder haben keine Nahrung, um die Truppen zu versorgen. Nach langem Hungern rafft es die Schwertträger dahin.

MISSION 11, AUFBAUMISSION

Sie haben es mit zwei starken Gegnern zu tun, einem im Nordosten und einem im Südwesten.

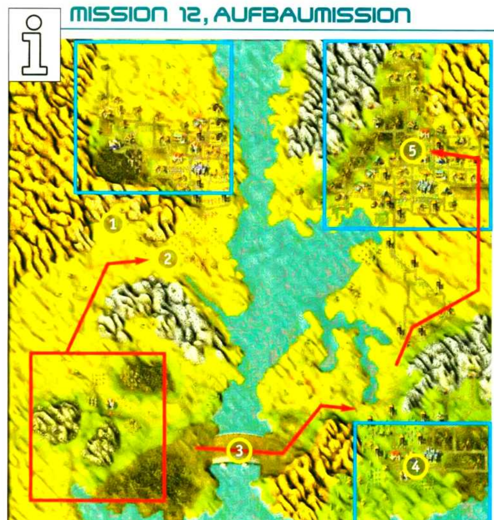
1. Vertreiben Sie die letzten Angreifer und bauen Sie Ihre Stadt neu auf.
2. Achten Sie auf dieses Granitvorkommen! Der südliche Gegner baut es ab und dringt so nach einiger Zeit in Ihre Stadt ein. TIP: Sobald Sie einige Soldaten haben, stellen Sie hier Bogen- oder Armbrustschützen auf. Diese feuern dann auf die Steinmetze. Dies hat den entscheidenden Vorteil, daß Sie sich auf eine Front konzentrieren können. Vorsicht: Sie müssen die Schützen rechtzeitig aufstellen, um einen Durchbruch zu verhindern. Achten Sie jedoch darauf, daß Ihre Verteidigung am Engpaß bei Punkt (3) schon steht.
3. Errichten Sie an dieser Stelle eine starke Verteidigungslinie aus Wachtürmen. Der Gegner greift mit großen Mengen Kavallerie an, halten Sie also Schützen und Lanzen- bzw. Pikenträger bereit.
4. Wenn Sie die Angriffe abgeschlagen haben, können Sie zunächst den Gegner im Süden angreifen.
5. Für den zweiten Gegner brauchen Sie schon eine ziemlich starke Armee. Am besten locken Sie gegnerische Einheiten zu den Wachtürmen bei (3).

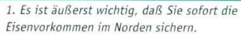


Durch die Angriffe auf den Steinmetz bei Punkt (2) angelockt, greift der Gegner unsere Stellung an. Die Lanzenträger und die Schützen können diese Attacke abschlagen. Um auch gegen spätere Angriffe gewappnet zu sein, werden Wachtürme gebaut.

K

MISSION 12, AUFBAUMISSION





1. Es ist äußerst wichtig, daß Sie sofort die Eisenvorkommen im Norden sichern.

2. Mit Ihren anfänglichen Einheiten können Sie die Lanzenträger des violetten Gegners anlocken und niedermachen. Stellen Sie an dieser Position einige Truppen als Wache ab. Ihr Feind schickt immer wieder einzelne Soldaten hierher. Halten Sie sich jedoch unbedingt außerhalb der Reichweite der Bogenschützen.

3. Da vom Norden nun keine Gefahr mehr ausgeht, können Sie Ihre Verteidigung auf die Brücke östlich Ihrer Startposition konzentrieren. Sie verfügen über große Kohle- und Eisenvorkommen. Da die Eisenminen jedoch sehr weit weg von der Kohle sind, sollten Sie Ihre Waffenproduktion bei den Kohlevorkommen aufbauen. Es wird nämlich weitaus mehr Kohle als Eisen zur Waffenherstellung benötigt. Mit genügend Gehilfen wird das Eisen auch schnell genug aus den Minen im Norden herbeigeschafft.

4. Den südlichen grünen Gegner erledigen Sie wie gewohnt mit einer kleinen Angriffsarmee. Wenn Sie merken, daß der Widerstand der Gegner zu groß ist, ziehen Sie sich einfach zum Punkt (3) hinter Ihre Wachtürme zurück.

5. Den zweiten grünen Gegner können Sie mit einem Trick ziemlich leicht besiegen: Nachdem Sie die ersten Wachtürme zerstört haben, können Sie mit einem kleinen Trupp Soldaten am Kartenrand entlangziehen. Auf dieser Route umgehen Sie alle feindlichen Truppen und weichen auch den Wachtürmen aus. Jetzt können Sie mitten in das gegnerische Dorf einfallen und wichtige Gebäude wie Schulen, Lager und Gasthäuser zerstören. Wenn Sie die Wirtschaft genug schädigen, verhungert der Feind (Siehe: „Aushunger"-Strategie).

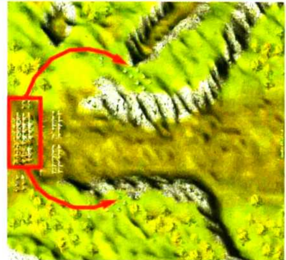


Diese Brücke eignet sich besonders zur Verteidigung. Da Sie den Gegner im Norden bereits frühzeitig „kaltgestellt" haben, ist dies der einzige Zugang zu Ihrer Basis.

MISSION 13, TAKTIKMISSION

Stoßen Sie mit Ihrer Kavallerie sofort zu den gegnerischen Schützen auf den Anhöhen nördlich und südlich Ihrer Position vor. Ihre Fußtruppen besetzen den Durchgang in der Mitte – die eigenen Schützen schießen aus dem Hinterhalt. Ohne die Bogenschützen auf den Klippen hat der Gegner keine Chance.





Unsere schwere Kavallerie prescht gleich zu Anfang der Mission auf die feindlichen Schützen zu. Ohne Fernwaffen kann Ihr Gegner nicht siegen.

MISSION 14, AUFBAUMISSION

Entgegen der Aussagen der Missionsbeschreibung und der Meldung im Spiel sollten Sie sich nicht dem ersten Angriff Ihres Verbündeten anschließen! Bereits nach einer Stunde entbrennen die ersten Kämpfe. Sie müssen lediglich vermeiden, daß alle Gebäude Ihres befreundeten Dorfes zerstört werden. Solange Sie den grünen Gegner nicht mit Einheiten angreifen (Ausnahme: Wachtürme), konzentriert sich dieser nur auf Ihren Verbündeten.

1. Dehnen Sie sich schnell nach Osten aus und fördern Sie dort Eisen und Kohle. Vorsicht: Erweitern Sie Ihre Stadt in die Breite und nicht zu weit nach Süden, da Sie sonst von dem grünen Gegner angegriffen werden. Sie müssen so schnell wie möglich Eisenwaffen herstellen.

2. Befestigen Sie die Südseite Ihrer Siedlung mit vielen Wachtürmen. So können Sie den grünen Gegner bei seinen Angriffen auf Ihren Verbündeten schwächen, ohne Ziel seiner Angriffe zu werden. Außerdem dient Ihnen diese Turmreihe später als Verteidigungslinie.

3. Später wird der schwarze Gegner in Ihr Dorf einfallen. Errichten Sie deswegen an dem schmalen Durchgang auch Wachtürme. Sie sollten auch weiter im Hinterland Türme bauen. Der schwarze Gegner hat die Rohstoffinsel zum Ziel.

4. Kurz bevor Ihr Verbündeter ausgelöscht ist, wird es Zeit für Sie einzuschreiten. Sie sollten mittlerweile drei bis vier Trupps Armbrustschützen sowie einige Trupps Pikeniere haben.

5. Wenn Sie nun nach Südosten gegen den grünen Feind vorrücken, wird der schwarze Gegenspieler eingreifen. Speichern Sie vor Ihrer Offensive ab, da der zweite Gegner mal von Norden und mal von Süden (durch die grüne Basis) angreift.

6. Wenn Sie den grünen Gegner besiegt haben, sollten Sie von Süden her in die schwarze Basis einfallen. Die andere Seite ist zu stark bewacht. Auch hier lohnt es sich, mit einem kleinen Trupp am Kartenrand entlangzumarschieren und in das Dorf einzufallen. Bis der Gegner reagiert, können Sie schon schwere Schäden anrichten.



Diese Reihe von Wachtürmen reicht bis tief ins eigene Hinterland. Die Armbrustschützen auf der Landzunge nehmen die einfallenden Truppen außerdem unter Beschuß.

MISSION 15, AUFBAUMISSION

Diese und die folgende Mission sind Paradebeispiele für die „Aushunger-Strategie". Was ohne diese Taktik zu einer stundenlangen Schlacht ausarten würde, kann so in vergleichbar kurzer Zeit gelöst werden.

1. Schicken Sie Ihren ersten Reitertrupp nach Norden. Durch einen Spalt im Gebirge kommen Sie an den gegnerischen Truppen vorbei direkt ins Herz der Stadt. Dort vernichten Sie alle Lager, Schulen und Gasthäuser. Vorsicht: Wenn Sie die Kaserne angreifen, bekommen die feindlichen Truppen Wind von Ihrer Aktion. TIP: Formieren Sie die Reiter in einer senkrechten Linie, damit es beim Passieren der Engstelle nicht zu Kontakten mit den Truppen des Gegners kommt.

2. Zeitgleich zu 1. schicken Sie den zweiten Reiter-Trupp nach Osten (siehe Karte). Dort können Sie den im Aufbau befindlichen Gegner auch erledigen.

3. Jetzt haben Sie es „nur" noch mit einem Feind zu tun. Sie können mit Ihren anfänglichen Truppen durch die erste Verteidigungslinie stoßen und am rechten Bildrand entlang nach Norden ziehen. So können Sie auch hier großen Schaden anrichten.

Während die ersten beiden Gegner sehr einfach zu besiegen sind, müssen Sie bei dem letzten Widersacher mit hartem Widerstand rechnen. Trotzdem gelingt es, das Gasthaus und das Lager zu vernichten.





MISSION 16, AUFBAUMISSION

Unglaublich, aber wahr: Durch überlegene Taktik ist es möglich, die Mission bereits in den ersten Minuten zu entscheiden.

1. Ziehen Sie all Ihre Truppen hierher.

2. An dieser Stelle entsteht eine neue Siedlung. Beobachten Sie das Vorankommen des Gegners aus sicherer Entfernung. Sobald der Gegner anfängt, ein Schulhaus zu bauen, schlagen Sie zu. Rücken Sie mit den Bogenschützen so weit vor, bis sie auf die Bauarbeiter schießen können. Sie müssen unbedingt alle fünf Arbeiter ausschalten. Vorsicht: Der Gegner reagiert schnell. Wenn Sie es schaffen, ziehen Sie sich zurück. Sollten Sie es nicht schaffen, rechtzeitig zu flüchten, macht es auch nichts.

3. Die Ritter ziehen weiter zu diesem Punkt. Der gegnerische Trupp Späher ist kein Hindernis und wird kurzerhand überrannt. Die Bogenschützen an diesem Punkt können Sie von hinten angreifen.

4. Zerstören Sie das Lager und das Gasthaus. Tip: Teilen Sie die Ritter in zwei Gruppen auf und greifen Sie beide Gebäude gleichzeitig an.

5. Nun geht es schleunigst weiter: Am Kartenrand ganz nach Westen ziehen. So umgehen Sie die gegnerischen Truppen.

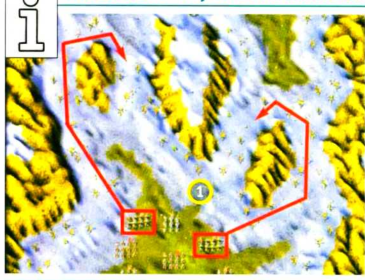
6. Stoßen Sie nach Süden vor und zerstören Sie die beiden Gasthäuser und Lager bei Punkt 6 und 7.

Alle Gegner sind jetzt dem Untergang geweiht. Durch das Ausrotten der Arbeiter werden keine neuen Truppen ausgebildet (weil kein Schulhaus vorhanden ist), und alle anderen Siedlungen werden erbärmlich verhungern. Sie müssen nun nur noch warten, bis alle gegnerischen Truppen verhungert sind. Ausnahme: Im Lager (2) ist genügend Nahrung für die Truppen dieser Siedlung. Greifen Sie diese direkt an oder locken Sie sie von dem Lager weg und greifen von einer anderen Seite an.



K

MISSION 17, TAKTIKMISSION



Wieder kommt es darauf an, die Schützen des Gegners mit der Kavallerie auszuschalten. Reiten Sie von hinten an die Schützen heran, während Sie mit den Fußtruppen bei (1) Stellung beziehen. Greifen Sie den Gegner zuerst von Punkt (1) mit Schützen an und schlagen Sie sofort danach mit der Kavallerie zu. So verwickeln Sie den Feind von zwei Seiten in Kämpfe. Die Schützen des Gegners können sich nicht gegen Ihre Kavallerie zur Wehr setzen und sind somit völlig unbrauchbar. Vorsicht: Von Norden rücken noch weitere Einheiten des Feindes an. Sie müssen die Kavallerie dann schnell wieder wegziehen. Wenn Sie alle feindlichen Truppen in der südlichen Hälfte der Karte besiegt haben, geht es weiter nach Norden. Dort treffen Sie noch auf einige schwache Truppen (Holzwaffen). Die sollten kein Problem darstellen.

Bevor die eigentliche Schlacht losgeht, reiten Sie mit Ihrer Kavallerie um die feindlichen Stellungen herum. An den roten Pfeilen erkennen Sie, wo Sie dem Feind in den Rücken fallen können.

MISSION 18, AUFBAUMISSION

Ein weiteres Musterbeispiel für die „Aushunger-Strategie". Die gegnerische Basis besteht aus drei Teilen: Waffenproduktion im Westen, Nahrungsproduktion im Osten und „Hauptlager" in der Mitte.

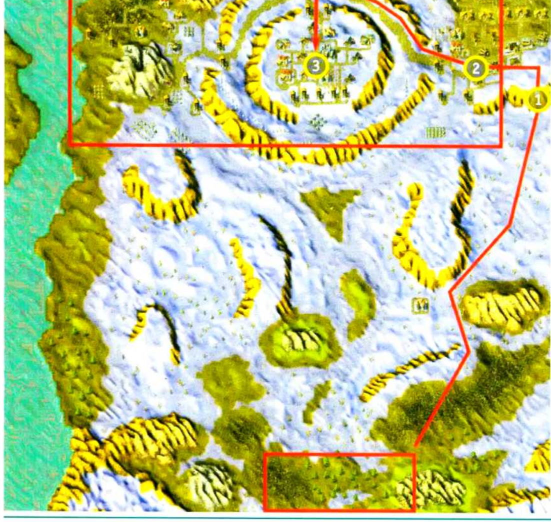
1. Ziehen Sie Ihre Truppen zu dem Felsspalt am Kartenrand oben rechts. Dort müssen Sie sich gegen die gegnerische Kavallerie zur Wehr setzen, was an dem Engpaß jedoch kein Problem darstellt.

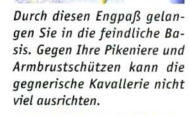
2. Zerstören Sie die gesamte Nahrungsproduktion.

3. Jetzt können Sie gleich weiter bis zum Hauptlager vorstoßen. Der Widerstand ist gering. Passen Sie auf die Türme südlich des Lagers auf! Wenn Sie die Lager im Osten und in der Mitte zerstört haben, sind alle Nahrungsreserven des Gegners vernichtet. Jetzt können Sie zuschauen, wie alle Feinde verhungern.



Durch diesen Engpaß gelangen Sie in die feindliche Basis. Gegen Ihre Pikeniere und Armbrustschützen kann die gegnerische Kavallerie nicht viel ausrichten.





Nachdem Sie die Siedlung im Osten zerstört haben, können Sie ohne Umschweife weiter zum Hauptlager in der Mitte vorrücken. Sie stoßen dabei nur auf schwache Gegenwehr.



MISSION 19, TAKTIKMISSION



1. Ziehen Sie all Ihre Truppen (bis auf die Kavallerie und die Infanterie ganz rechts) an diesem Punkt zu einer Verteidigungsformation mit Ausrichtung Nordwest zusammen. Pikeniere nach vorne! Der Gegner greift mit Kavallerie an.

2. Der zweite Angriff kommt an der gleichen Stelle, nur aus Westen. Hier greift der Feind auch mit Infanterie an, ziehen Sie also Kavallerie mit vor.

3. Jetzt sammeln Sie Ihre Truppen wieder. Mit der Kavallerie können Sie die gegnerischen Truppen umgehen. Sie können dann beim nächsten Angriff dem Feind in den Rücken fallen und so seine Armbrustschützen ausschalten. Provozieren Sie den Feind mit einem einzelnen Schützen zu einem Angriff.

4. Jetzt sollten alle Gegner außerhalb der Befestigung beseitigt sein. Mit einem Trick kümmern Sie sich nun um die feindlichen Schützen auf der Mauer: Wenn Sie sich mit Ihren eigenen Armbrustschützen seitlich nähern, kann der Gegner das Feuer nicht erwidern, da er in die falsche Richtung schaut. Sobald Sie in Reichweite der Türme kommen, reitet die Kavallerie aus der Festung los. Empfangen Sie die feindlichen Reiter mit einer Verteidigungslinie. Jetzt können Sie in aller Ruhe alle Gegner aufreiben.

K

MISSION 20, AUFBAUMISSION

1. Bei der großen Anfangsschlacht sollten Sie sofort Ihre Truppen umgruppieren. Versuchen Sie unbedingt, Ihre Kavallerie von den feindlichen Pikenieren fernzuhalten.

2. Nach der ersten Schlacht sollten Sie noch von jedem Truppenteil ein paar Soldaten übrig haben. Um sich die Sache etwas zu erleichtern, können Sie mit diesen Truppen nach Nordwesten ziehen und dort den Feind wie folgt anlocken: Die Kavallerie reitet so nahe wie möglich an den Gegner heran und dreht um, sobald dieser sich bewegt. So locken Sie den Gegner in eine jenseits der Brücke angelegte Falle. Bei dieser Aktion verlieren Sie fast alle restlichen Truppen, können aber einen der insgesamt vier Gegner ausschalten.

3. Bauen Sie Ihre Stadt nach und nach in Richtung Norden aus. Sie sollten so schnell wie möglich Eisen und Kohle abbauen, um Eisenwaffen zu produzieren. Errichten Sie eine Verteidigungslinie aus 5 bis 8 Wachtürmen in zwei Reihen (bei Punkt 3). Der Gegner wird mit riesigen Kavallerietrupps angreifen. Ihre erste Priorität sind also Pikeniere und Armbrustschützen.

Wichtig ist eigentlich nur, daß Ihre Verteidigungslinie den Angriffen standhält. Die Siedlung folgt den Kohle- und Eisenvorkommen. Wenn Sie genügend Truppen beisammen haben (80 bis 100 Soldaten sollten es schon sein), können Sie Ihrerseits in die Offensive gehen. Führen Sie die Angriffe wie gewohnt: Bei zu starkem Widerstand hinter die Verteidigung zurückziehen und danach wieder angreifen. Nach 4 bis 6 Stunden haben Sie dann endlich die letzte Schlacht gewonnen und das Land endgültig vom Tyrannen befreit.



Allgemeine Tips

GRAND PRIX LEGENDS

In unseren Tips zu Grand Prix Legends lernen Sie, wie das anspruchsvolle Fahrmodell zu beherrschen ist. Fahren Sie mit einem Hauch von Nostalgie der Weltmeisterschaft entgegen.

Graham besser als Damon!

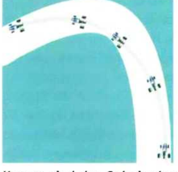
Die Umsteiger von F1RS oder GP2 werden anfangs ihre liebe Not mit den antiquierten Fahrzeugen haben! Die Beschleunigung erscheint im Vergleich zur heutigen Leistung eher bescheiden. Beim Abbremsen haben Sie das Gefühl, als ob die Mechaniker vergessen hätten, an Ihrem Fahrzeug Bremsen zu montieren. Aufgrund der fehlenden Flügel haben Sie nur minimalen Anpreßdruck, so daß Sie bereits bei geringen Fehlern von der Strecke kreiseln. Die schmalen Profilreifen sind Ihnen leider auch keine Hilfe und krallen sich nur sehr zaghaft in den Asphalt!

Alles in allem erwartet Sie eine Herausforderung erster Güte!

Trockene Theorie

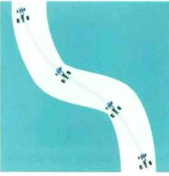
Um das Maximum aus einem Grand Prix herauszukitzeln, müssen Sie wissen, wie Sie sich auf der Strecke verhalten sollten. Gerade in engen Kurven können Sie wichtige Zehntel verlieren. Ein zu frühes Herausbeschleunigen aus der Biegung läßt Sie in einer spektakulären Pirouette das Rennen beenden. Beschleunigen Sie hingegen zu spät, werden Sie vom Hintermann kassiert.

Fahren Sie die Kurve stets von der Außenbahn an! Denken Sie daran, rechtzeitig vor der Biegung zu bremsen. Sobald Sie Ihr Lenkrad mehr als nur einen Hauch eingeschlagen haben, hat ein Bremsmanöver fatale Folgen. Ihre Hinterräder werden Sie überholen und Sie rutschen von der Strecke. Schwarze Bremsspuren sind die letzten Zeugen Ihrer unüberlegten Aktion!



Kurven sind das Salz in der Grand Prix-Suppe. In ihnen werden Sekunden gewonnen und verloren. Die meisten Überholmanöver finden vor einer Kurve statt oder werden direkt nach der Kurve eingeleitet, wenn der Vordermann nicht rechtzeitig aufs Gas tritt!

Kurven werden an drei Punkten durchfahren. Von der Außenbahn am Anfang der Kurve über die Innenbahn des Scheitelpunktes und wieder zur Außenbahn des Kurvenendes! Dadurch befahren Sie automatisch die Linie, die den geringsten Lenkeinschlag erfordert. Sie wissen ja: Je geringer Ihre Lenkausschläge ausfallen, desto schneller können Sie fahren. Die letzte heikle Stelle einer Kurve befindet sich an ihrem Ausgang. Sie müssen den Beschleunigungspunkt so exakt wie möglich treffen, um auf der nachfolgenden Geraden keine Geschwindigkeit einzubüßen. Beschleunigen Sie daher, sobald Sie das Lenkrad fast wieder in Neutralstellung gebracht haben!



Augen auf und durch: Schikanen sind für mutige Fahrer eine gute Gelegenheit, Boden und damit Zeit gutzumachen.

Ein besonderes Augenmerk verdienen die Schikanen. In der Regel sind sie so gebaut, daß Sie sie mit leichten Lenkbewegungen durchfahren können.

Zusammenfassend müssen Sie also folgende Grundregeln in Kurven berücksichtigen:

1. Eine Kurve wird stets von der Außenbahn in Angriff genommen.
2. Bremsen und Beschleunigen ist in Biegungen tabu!
3. Im Scheitelpunkt der Kurve sollte sich der Bolide so nahe wie möglich am Fahrbahnrand der Kurveninnenseite befinden!

GENERELLE TIPS

1. Lernen Sie die Kurse in- und auswendig. Aufgrund der geringen Bremswirkung müssen Sie auf manchen Strecken bereits in die Eisen steigen, noch bevor Sie die Kurve sehen.

2. Nehmen Sie sich die nötige Zeit für die Einstellungen am Fahrzeug. Nur mit einem auf Ihre Fahrweise optimal abgestimmten Boliden können Sie die optimalen Zeiten herausfahren. Aber nicht nur schnelle Zeiten sind der Lohn Ihrer Mühe, sondern auch ein entspannteres Fahren. Nichts ist schlimmer, als wenn Sie in den Kurven mit einem nervösen Fahrzeug zu kämpfen haben. Das Risiko eines Fehlers steigt dann rapide an.

3. Gehen Sie in Lauerstellung! Möchten Sie einen ebenbürtigen Gegner überholen, so erkunden Sie zuvor seine Stärken und Schwächen. Fahren Sie also ein paar Runden hinter ihm her und schauen Sie, vor welcher Kurve er früh bremst, so daß Sie noch an ihm vorbeiziehen können. Sobald Sie „Ihre" Kurve entdeckt haben, starten Sie bei der nächsten Runde den Angriff!

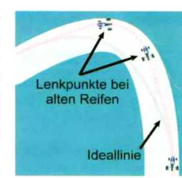
G



Alles auf einen Blick:
- Ausnahmen von der Regel
- Über- und Untersteuern
- Überholmanöver
- Fahrverhalten der Gegner
- Ein Beispielrennen in Zandfoort

Ausnahmen von der Regel

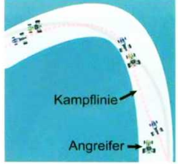
Sobald Ihre Reifen spürbar abbauen oder während eines Regenrennens gelten andere Richtlinien! Da die Risiken eines Abfluges bei Geradeausfahrten sehr gering sind, müssen Sie bei schlechter Bodenhaftung die Kurve „verkürzen".



Je weniger Bodenhaftung Sie haben, desto kleiner muß die eingelenkte Strecke werden bzw. desto länger fahren Sie geradeaus!

Fahren Sie also in die Kurve hinein und bremsen Sie Ihr Fahrzeug sehr stark ab. Lenken Sie nun so scharf wie möglich ein, um in der geringstmöglichen Zeit die Kurve zu nehmen. Danach stellen Sie Ihre Räder auf Geradeausfahrt und geben wieder Vollgas. Sie werden mit diesem Manöver sicherlich keine Zeit gutmachen, aber mit alten Schlappen oder auf nasser Fahrbahn haben Sie damit die geringsten Zeitverluste.

Wenn Ihnen ein Gegner dicht auf die Pelle rückt, plant er, Sie in wenigen Sekunden zu überholen. Meist eignet sich dafür die nächste Kurve. Er versucht also, in Ihrem Windschatten Geschwindigkeitsüberschuß aufzubauen. Kurz bevor Sie bremsen, wird er auf die Innenseite ausscheren, um Sie vor dem Scheitelpunkt der Kurve zu kassieren. Sie hingegen werden es ihm so schwer wie möglich machen.



Bevor der Gegner zum Überholen ansetzt, wechseln Sie auf die Innenseite und schneiden ihm somit den Weg ab!

Beobachten Sie den Kollegen im Rückspiegel und wechseln Sie die Spur, sobald er zum Überholen ansetzt. Dem verärgerten Gegner bleibt jetzt nichts anderes übrig, als schleunigst zu bremsen, um nicht auf Sie aufzulaufen (keine Angst, er wird bremsen!). Da Sie sich nun nicht mehr auf der Ideallinie befinden, müssen Sie natürlich einen Zeitverlust beim Durchfahren der Biegung in Kauf nehmen. Einen gegnerischen Angriff auf der Außenseite der Kurve brauchen Sie nicht zu befürchten. Der Pilot müßte dabei wesentlich mehr Wegstrecke als Sie zurücklegen und der Abstand würde sich dadurch noch weiter vergrößern!

Über- und Untersteuern

Ein perfekt abgestimmtes Auto werden Sie nie erhalten! Das liegt ganz einfach daran, daß sich im Laufe des Rennens das Fahrverhalten permanent ändert. Mit jeder Runde verbrauchen Sie Treibstoff. Ihr Auto wird dadurch leichter und der Schwerpunkt verlagert sich stetig nach vorne. Aber auch der Reifenverschleiß spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Je stärker die Reifen abbauen, desto mehr wird Ihr Wagen übersteuern, da die Hinterräder nicht mehr genug Grip in den Kurven bieten.

Die große Gefahr beim Übersteuern liegt darin, daß sich der Wagen in der Kurve schnell wegdrehen kann. Sobald Sie merken, daß Sie die Bodenhaftung verlieren, ist es bereits zu spät. Lauschen Sie daher den Reifen. Sollten diese quietschen, befinden Sie sich kurz vor dem Ausbrechen. Heben Sie daraufhin Ihren Gasfuß leicht an und verringern Sie so die Geschwindigkeit, um die Straßenlage zu stabilisieren. Ein untersteuernder Wagen hingegen kann die Kurve nicht eng genug nehmen. Die Vorderräder bieten nicht genügend Haftung, so daß das Fahrzeug über die Vorderreifen schiebt und diese beim Bremsen schneller blockieren. Das Ergebnis sind unangenehme Bremsplatten und die Tatsache, daß Sie Kurven nur noch langsam risikolos passieren können.

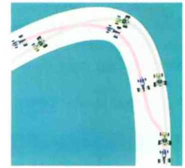


Wählen Sie zwischen zwei Übeln das geringere. Da Ihr Fahrzeug mit der Zeit stärker untersteuert, sollten Sie sich zu Beginn des Rennens für einen leicht übersteuernden Wagen entscheiden.

Überholmanöver

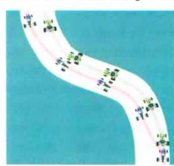
Ein Rennen kann man nur dann gewinnen, wenn man die verschiedenen Überholmanöver beherrscht. Zwei der gängigsten Varianten sind nachfolgend aufgeführt:

1. Die häufigste Gelegenheit wird sich Ihnen vor einer engen Kurve bieten, wo Ihr Vordermann stark abbremsen muß.



Diese Standardsituation müssen Sie auf allen Strecken beherrschen. Kurz bevor der Vordermann abbremst, scheren Sie auf die Innenbahn aus und lassen ihn Ihre Auspuffgase schnüffeln.

Einen Wimpernschlag bevor Ihr zukünftiger Hintermann bremst, scheren Sie aus seinem Windschatten aus und fahren auf die Innenseite der Kurve! Dadurch verhindern Sie, daß Ihr Gegner die Ideallinie befahren kann. Er muß also auf die ungünstige Seite ausweichen und die Kurve in einem spitzeren Winkel nehmen als nötig. Dadurch veranlassen Sie ihn, noch mehr Geschwindigkeit zu reduzieren. Sie quetschen sich neben ihm durch die Biegung und mit etwas Glück schaffen Sie es, noch vor dem Scheitelpunkt in Führung zu gelangen. In diesem Falle gehört die Kurve Ihnen und der Kollege wird sich in dieser Biegung nicht mehr zur Wehr setzen. Im Scheitelpunkt der Kurve befinden Sie sich automatisch auf der Ideallinie, so daß Sie schon ein paar Zehntel vor dem Gegner Vollgas geben dürfen!



Heiße Schikanenduelle für coole Piloten! Dieser Überholvorgang muß gut geübt und mit Liebe zum Detail ausgeführt werden, um nicht mit dem Kollegen zu kollidieren!

FAHRVERHALTEN DER GEGNER

1. Die Computergegner sind alles andere als Draufgänger. Wenn Sie es nicht provozieren, werden Sie nicht angefahren. Sobald Sie sich neben einem Gegner befinden und auf ihn einlenken, wird er klein beigeben und der drohenden Gefahr ausweichen. So können Sie ihn vor Kurven von der Ideallinie abdrängen, so daß Sie ein leichtes Spiel bei Positionskämpfen haben!

2. Sicher ist sicher! Das scheint sich Ihr Prozessor auch zu denken, so daß er seinen Fahrern befiehlt, etwas früher als nötig vor Kurven zu bremsen. Die virtuellen Fahrer verschenken dadurch einige Zehntel, die Sie zum Überholen nutzen dürfen. Ihre besten Chancen lauern daher vor engen Kurven!

2. Da eine Schikane meist aus zwei flachen Kurven besteht, kann sie mit wesentlich höherer Geschwindigkeit durchfahren werden als herkömmliche Kurven. Darin liegt auch der Reiz und die Gefahr bei einem Überholvorgang.
Kurz vor der ersten Biegung verlassen Sie wieder den Windschatten und schneiden dem Gegner die Ideallinie ab! Aufgrund der schnellen Kurvenkombination müssen Sie bis zum Ausgang der Schikane nebeneinander herfahren! Sollte die erste Kurve die gleiche Schärfe wie die zweite aufweisen, hat keiner der Fahrer einen Vorteil, da jeder einmal die Innen- und einmal die Außenseite befahren muß. Hier entscheidet lediglich die fahrerische Überlegenheit über Erfolg oder Mißerfolg. Einen kleinen Vorteil haben Sie als Angreifer, wenn die erste Biegung nicht ganz so scharf ausfällt wie die zweite: Da Sie sich in der Mitte der Schikane bereits neben dem Gegner befinden, muß er im Scheitelpunkt der zweiten Kurve wesentlich langsamer fahren als Sie. Zwar befahren Sie die längere Außenbahn, aber dafür haben Sie ein paar Stundenkilometer mehr auf dem nicht vorhandenen Tacho und können zudem eher beschleunigen als der ausgetrickste Kollege.



Vor der letzten Rechtskurve des Kurses scheint die Strecke abrupt aufzuhören. Fahren Sie vorsichtig durch die Biegung! Vielleicht blockiert ja ein defektes Fahrzeug die Fahrbahn!

Ein Beispielrennen in Zandfoort



Die einzigen Chancen zum Überholen befinden sich auf der Start- und Zielgeraden sowie in der Hugenholzbocht und der Hunzerug!

Wie Sie sehen, sind in der Grafik einige wichtige Informationen versteckt! Die Zahlen in den Kurven geben Ihnen die Höchstgeschwindigkeit an, mit der Sie die jeweiligen Biegungen mit frischen Reifen und optimal eingestelltem Wagen durchfahren können. Die farbig unterlegten Streckenabschnitte vermitteln Ihnen, wie riskant ein Überholmanöver in dem jeweiligen Sektor ist. Grün bedeutet demnach nicht, daß Sie hier stets die besten Überholmöglichkeiten haben, sondern lediglich, daß Sie hier die wenigsten Unfall- und Abflugrisiken eingehen. Die besten Überholpunkte sind durch runde Tafeln gekennzeichnet.
Als guter Einsteigerkurs bietet sich Zandfoort an. Die Strecke besticht durch faire Kurven und eine überschaubare Straßenführung. Lediglich in der Pulleveld, einer Rechtskurve im letzten Viertel, die über eine Anhöhe führt, haben Sie mit eingeschränkter Sicht zu kämpfen.
Sobald der Flaggenposten die grüne Fahne gesenkt hat, geben Sie logischerweise Vollgas. Da Sie in drei Reihen starten, sind Überholmanöver in den ersten Sekunden sehr riskant. Suchen Sie sich lieber ein sicheres Plätzchen am linken Fahrbahnrand und achten Sie auf den Verkehr vor Ihnen. Da die Reifen noch nicht auf Betriebstemperatur angewärmt wurden, haben Sie noch nicht die nötige Bodenhaftung, um sich auf Positionskämpfe einzulassen. Generell müssen Sie daher in der ersten Runde wie auf rohen Eiern fahren. Vor der ersten Rechtskurve, der Tarzanbocht, staut sich das Feld und Sie müssen früh bremsen, um mit höchstens 55 mp/h durch das Hindernis zu kommen. Den folgenden Abschnitt bis zur Hugenholzbocht nutzen Sie, um auf den Vordermann aufzuschließen. Kurz vor der 53 mp/h-langsamen Links leiten Sie das erste Überholmanöver ein! Sollte das Feld noch sehr kompakt unterwegs sein, haben Sie gute Chancen, sogar zwei Plätze gutzumachen.
Wie Sie gleich sehen werden, wird Ihr Vordermann nach links ausscheren, um den Kollegen auf der Innenbahn zu überholen. Das Besondere daran ist, daß der Überholte nicht, wie heutzutage üblich, dem Angreifer die Tür ins Gesicht schmeißt und sich mit unfairen Mitteln der Blamage zu entziehen versucht. Mehr noch: Er macht dem Kollegen bereitwillig Platz und läßt ihn passieren. Damals waren die Fahrer eben noch Gentlemen und das Image war wichtiger als die WM-Punkte!



Ihr Vordermann plant ebenfalls, seinen in Front liegenden Kollegen zu überholen. Das ist Ihre Chance, als lachender Dritter aus der Kurve zu fahren!

Nun haben Sie zwei entscheidende Vorteile! Sie können ebenfalls die Lücke für einen Überholvorgang nutzen und sogar etwas früher als Ihr linker Vordermann beschleunigen. Das bedeutet, daß Sie mit etwas höherem Speed die Kurve verlassen und auf der angrenzenden Geraden soviel Geschwindigkeitsüberschuß erzielen, um



Fair geht vor! Großzügig macht der Überholte dem Überholenden Platz. Das ist Ihre Chance, Gas zu geben und sich durch diese Lücke hindurchzuquetschen.

G



Alles auf einen Blick:
- Legenden im Internet

auch diesen Kollegen nach hinten zu verweisen!
Ausgangs der Hugenholzbocht sollten Sie bereits das Getriebe des Vordermanns erkennen. Die kurze Passage zur Zijn Veld ist Ihre neue Chance, die Fans zu beeindrucken.
Nehmen Sie die Einladung an und lenken Sie rechtzeitig nach links, bevor Sie zu dicht auffahren und womöglich noch abbremsen müssen. Da die Strecke nun leicht ansteigt, können Sie sich nur langsam am gegnerischen Piloten vorbeischieben. Allerdings befinden Sie sich auf der günstigeren Linie zur Zijn Veld, so daß Sie der Kollege ohne Gegenwehr passieren läßt, sobald Sie sich auf gleicher Höhe mit ihm befinden.
Die beiden kommenden Rechtskurven Jan de Wyker und Scheivlak werden routinemäßig mit 110 mp/h und 85 mp/h durchfahren. Der kommende Abschnitt bis hin zur Panoramabocht ist eine große Herausforderung. Die schnellen Kurven verlangen enorme Konzentration und exaktes Fahren. Sie verlieren erst dann keine Zeit, wenn die Reifen in den Biegungen leicht quietschen. Aber seien Sie vorsichtig! Sie befinden sich am Limit und Ihr Wagen kann jederzeit ausbrechen. Achten Sie auf leichtes Schlingern! Bevor die Situation unkontrollierbar wird, heben Sie Ihren Fuß vom Gas, ohne jedoch zu bremsen. Mit leichten (!!) Gegenlenkbewegungen können Sie den Wagen in der Regel abfangen. Riskieren Sie im Notfall lieber einen leichten Ausflug ins Gras, als den Wagen durch hektische Aktionen auf der Straße zu halten. Dieses Unterfangen scheitert meist bereits im Ansatz und Ihr Wagen fliegt



Geben Sie frühzeitig Gas, bevor der Ferrari mit der Nummer 16 die Lücke wieder schließt!



Die Gelegenheit gönnt Ihnen keine Pause! Bereits ausgangs der Hugenholzbocht lächelt Ihnen Fortuna ein weiteres Mal!



Zwei auf einen Streich! Langsam, aber sicher schieben Sie sich am gegnerischen Fahrzeug vorbei und sind dem Grand Prix-Sieg wieder ein Stückchen näher gekommen!



Vor der Start- und Zielgeraden bietet sich Ihnen eine weitere Überholmöglichkeit, ohne nennenswerte Risiken eingehen zu müssen. Rücken Sie zwischen Pulleveld und Huzaren Vlak dem Gegner auf die Pelle.



Sobald Sie sich auf der Geraden befinden, wechseln Sie auf die rechte Fahrbahnseite. Um genügend Geschwindigkeit aufzubauen, ist es wichtig, daß Sie vor Ihrem Gegner aus der Kurve herausbeschleunigen!



Nur mit dem Geschwindigkeitsüberschuß, den Sie sich ausgangs der letzten Kurve angeeignet haben, können Sie sich langsam am Gegner vorbeiquälen! Die lange Gerade gibt Ihnen dafür ausreichend Zeit!

unkontrolliert von der Piste. Oft prallen Sie gegen einen Begrenzungszaun, der Ihr Fahrzeug zudem stark beschädigen kann. Bei einem leichten Ausflug ins Grün hingegen können Sie den Boliden noch kontrollieren und wieder zurück auf die Straße lenken! In wenigen Sekunden durchfahren Sie die bereits erwähnte Pulleveld, die Ihnen keinen Einblick in den Straßenverlauf gönnt. Mit vorsichtigen 85 mp/h und zwei wachen Augen hält sich das Risiko in Grenzen. Auch Ihre Gegner sind sich der Gefahr bewußt, so daß auch sie vorsichtiger an diese Kurve heranfahren! Dadurch haben Sie wieder die Möglichkeit, auf den neuen Vordermann aufzuschließen und den letzten Überholvorgang zu starten!
Dieses klassische Manöver bedarf keiner großartigen Worte. Scheren Sie einfach nach rechts aus und überholen Sie den Gegner auf der langen Start- und Zielgeraden. Sollte Ihre Aktion nicht von Erfolg gekrönt sein, so haben Sie immer noch eine gute Chance, vor der Kurve nach Start und Ziel, der Tarzanbocht, das Manöver erfolgreich zu beenden. Schließlich befinden Sie sich bereits auf der Innenbahn. Und nun alles noch ein paar Male von vorn!

Peter Gunn
e-Mail: haegar@pop-hannover.de

LEGENDEN IM INTERNET

Haben Sie Geschmack an der guten alten Zeit bekommen? Interessieren Sie sich für die Helden und Fahrzeuge der vergangenen Tage? Dann müssen Sie unbedingt folgende Internet-Site besuchen:
http://www.ddavid.com/formula1/



Besuchen Sie eine der informativsten Sites aus der Vergangenheit! Liebevoll gezeichnete Grafiken der Boliden und ausführliche Beschreibungen warten auf den interessierten F1-Fan!

Komplettlösung

C&C GOLD

Command & Conquer: Die Mutter aller Strategiespiele. Wir haben für Sie beide Kampagnen dieses Highlights der „Best of Games“ Compilation gelöst. Retten Sie die Welt als Kommandant der GDI oder reißen Sie die Macht als Anführer der Bruderschaft von NOD an sich.

GDI-Kampagne

Mission 1

1. Verteidigen Sie die Kaserne gegen die NOD-Infanteristen und errichten Sie eine Basis. Die Raketenkreuzer zerstören für Sie die feindlichen Geschütztürme.
2. Mit Infanterie und Kampfbuggies erledigen Sie die restlichen NOD-Einheiten.

Mission 2 – Estland

1. Sichern Sie die Kaserne.
2. Erkunden Sie mit einem Kampfbuggy vorsichtig das Gebiet nördlich Ihrer Basis. Aber lassen Sie das Hauptquatier nicht ohne Schutz zurück.
3. Bauen Sie eine Armee und vernichten Sie die gegnerische Basis.

Mission 3 – Lettland

1. Errichten Sie einen Stützpunkt und bauen Sie möglichst rasch eine Kaserne.
2. Zerstören Sie mit Grenadieren die Flarak-Stellungen östlich und nördlich der eigenen Basis.
3. Mit Luftangriffen können Sie die NOD-Basis im Norden schwächen und mit einer Streitmacht aus Schützen und Grenadieren zerstören.

Mission 4 – Weißrußland



1. Bewegen Sie Ihre Truppen in Richtung Südosten. Nachdem Sie eine Brücke überquert haben, schicken Sie ein unbeladenes BMT die Straße entlang in das Dorf. Ignorieren Sie feindliche Einheiten. Im Dorf angelangt, werden Ihnen weitere Truppen zur Verfügung gestellt. Fahren Sie die Straße zurück, so daß Sie die NOD-Einheiten von zwei Seiten bekämpfen können.
2. Haben sich ihre beiden Streitkräfte getroffen, beseitigen Sie die restlichen NOD-Truppen östlich vom Dorf nahe beim Kartenrand.

Mission 5 – Ukraine



1. Brechen Sie mit Ihren Einheiten Richtung Osten auf, verteidigen Sie die beschädigte Basis und reparieren Sie sie.
2. Die NOD-Basis im Nordwesten erreichen Sie über eine Furt und eine Brücke über den Fluß. Sichern Sie beide Punkte.
3. Befreien Sie das Gebiet von NOD-Truppen, so daß nur noch deren Basis übrigbleibt.
4. Nach der Zerstörung dreier Flak-Stellungen stehen Ihnen Luftangriffe zur Verfügung. Mit deren Hilfe und einer Armee ist es ein Leichtes, den NOD-Stützpunkt zu zerstören.

Mission 6 – Tschechien

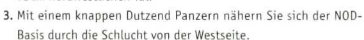


1. NOD-Einheiten ausschalten, Flaraks sprengen und per Transporthelikopter zur Hauptinsel übersetzen.
2. Da Sie nur eine Einheit zur Lösung der Mission besitzen, suchen Sie unbedingt Bäume und andere unübersichtliche Stellen mit dem Cursor nach feindlichen Truppen ab. Tasten Sie sich Stück für Stück vor.
3. Die einzige Gefahr, der Ihr Kommandobot ausgesetzt ist, sind feindliche Fahrzeuge. Sollten diese ihm zu nahe kommen, hilft nur noch die Flucht – notfalls mit dem Hubschrauber.
4. Zerstören Sie alle Flarak-Stellungen, fliegen Sie mit dem Helikopter direkt in die feindliche Basis, ignorieren Sie alle angreifenden Einheiten und sprengen Sie das Kraftwerk.

Mission 7 – Tschechien



1. Verzichten Sie auf die Funkzentrale und die Kaserne. Vorteil: Mehr Geld für den unverzüglichen Bau einer Waffenfabrik sowie Panzern.
2. Ist Ihr Stützpunkt errichtet, besetzen Sie mit zwei bis drei Panzern strategisch wichtige Punkte: das Dorf östlich Ihrer Basis und die Kurve im nordwestlichen Tal.



3. Mit einem knappen Dutzend Panzern nähern Sie sich der NOD-Basis durch die Schlucht von der Westseite.
4. Schießen Sie eine Öffnung in die Mauern und dringen Sie in die Basis ein. Werden die Flak-Stellungen der Basis zerstört, erhalten Sie wie üblich Luftunterstützung.

Alles auf einen Blick:
- GDI-Kampagnen: Mission 8-15
- NOD-Kampagnen: Mission 1-7

Mission 8 – Österreich



1. Reparieren Sie die GDI-Basis und die Fahrzeuge.
2. Sichern Sie die Brücke im Norden Ihres Stützpunktes und vernichten Sie die Flarak-Stellungen jenseits der Brücke mit Hilfe eines Dutzend Grenadieren.
3. Stellen Sie eine kleine Armee aus Schützen, Grenadieren und RAK ZEROs zusammen.
4. Zerstören Sie nicht den feindlichen Sammler, da dieser Angriff immer mit einem Gegenschlag der NOD beantwortet wird.
5. Die NOD-Basis befindet sich im Nordwesten. Schalten Sie die Flarak-Stellungen im Westen der feindlichen Basis aus und fliegen Sie einen Luftangriff auf die „Hand von NOD", da dort sehr viele gegnerische Infanteristen versammelt sind. Stürmen Sie mit den Panzern und Ihrer Infanterie-Armee die Basis.

Mission 9 – Ungarn



1. Bringen Sie Ihre Einheiten nach Westen über die Brücke und errichten Sie Ihre Basis. Sie kann dort nur über zwei Brücken erreicht werden und ist daher leicht mit Geschütztürmen und einer Handvoll Einheiten zu sichern.
2. Den Sammler schicken Sie südlich des Startpunktes zum Ernten. Geben Sie ihm zwei Panzer als Geleitschutz mit.
3. Südlich Ihres Stützpunktes liegt die NOD-Basis. Bevor Sie diese angreifen, sollten Sie ein gutes Dutzend Panzer gebaut haben.
4. Wenn Sie die gegnerische Basis stürmen, vernichten Sie mit als erstes die Kraftwerke, da der „Obelisk des Lichts" Ihre Einheiten schnell dezimiert. Haben Sie sämtliche feindliche Gebäude zerstört, vernichten Sie per Luftangriff die Geschütztürme jenseits des Flusses.

Mission 10 – Rumänien

1. Nachdem Sie Bauhof, Kraftwerk und Tiberium-Raffinerie errichtet haben, bauen Sie eine Kaserne und zwei bis drei Heliports für Orcas.
2. Bauen Sie zwei Geschütztürme, um die Basis gegen Infanteristen abzusichern.
3. Mit einem Wüstenjäger erkunden Sie das Gebiet und zerstören die gegnerischen Geschütztürme mit den Orcas.
4. Stellen Sie ein gutes Dutzend Panzer her und greifen Sie den NOD-Stützpunkt im Südosten an. Vernichten Sie dabei zuerst den Obelisken und den Bauhof.

Mission 11 – Griechenland



1. Sobald Ihre Truppen gelandet sind, bewegen Sie sie nach Südosten.
2. Zerstören Sie mit den Grenadieren den Panzer und gehen Sie durch die Schlucht nach Norden. Folgen Sie der Felswand nach Westen und Norden. Stellen Sie Ihre Basis auf dem, von Bergen umgebenen „U"-förmigen Gelände auf.
3. Erkunden Sie die Karte mit Wüstenjägern.
4. Bauen Sie zwei Heliports und zerstören Sie die Geschütztürme.
5. Errichten Sie eine Armee von knapp zwei Dutzend Panzern und marschieren Sie gegen die NOD-Basis im Norden.
6. Sind alle Gebäude vernichtet, schießen Sie eine Lücke in die östliche Mauer jenseits der Furt und lassen Sie Agent Delphi in den zur Hilfe kommenden Transporthelikopter einsteigen.

Mission 12 – Albanien



1. Reparieren Sie die Basis und zerstören Sie die Flarak-Stellungen jenseits des Flusses.
2. Verkaufen Sie nach und nach alle Gebäude und bauen Sie dafür Panzer und Grenadiere.
3. Schicken Sie Ihre Truppen in den Westen, überqueren Sie die Brücke im Norden und erledigen Sie mit den Panzern die besetzte Brücke.
4. Fallen Sie mit Ihren Truppen in die NOD-Basis ein und zerstören Sie zuerst die „Hand von NOD", ein bis zwei Kraftwerke und den Bauhof.
5. Ist die Basis zerstört, beseitigen Sie eine Handvoll RAK ZEROs im Südwesten der feindlichen Basis. Daraufhin landet ein Transporthelikopter, in den Sie Dr. Moebius einsteigen lassen.

Mission 13 – Jugoslawien



1. Errichten Sie Ihre Basis am Startpunkt, bauen Sie 3-4 Schützen und positionieren Sie sie auf der Hochebene am östlichen Kartenrand, um feindliche Invasoren abzuwehren. Diese werden von Zeit zu Zeit mit Transporthubschraubern dorthin gebracht.
2. Ist Ihr Stützpunkt mit Truppen gesichert, bauen Sie eine Sandsackbarrikade bis zu den Engpässen vor der NOD-Basis. Diese befinden sich im Westen in der Nähe eines Dorfes und im Norden.
3. Bauen Sie ein gutes Dutzend Panzer und Schützen und ziehen Sie Richtung Norden los. Nach der Schlucht greifen Sie die Gebäude im Norden an. Die „Flammen der Läuterung" und die RAK ZEROs erledigen Sie am besten mit den Schützen.
4. Wenn Sie die Gebäude im Süden vernichtet haben, schicken Sie Ihre Truppen nach Nordwesten zu Kane's Forschungslabor und zerstören es.



Mission 14 – Jugoslawien

1. Befehligen Sie zwei bis drei Ihrer Panzer in den Norden und halten Sie sich an der östlichen Felswand. Zerstören Sie von dort aus die „Hammer der Gnade".
2. Fahren Sie mit den Panzern wieder Richtung Süden und – sobald es geht – nach Osten. Hier befinden sich zwei weitere „Hammer der Gnade".
3. Sammeln Sie Ihre Truppen und bewegen Sie sie am unteren Kartenrand nach Osten und dann in den Norden.
4. Nördlich der Brücke werden die meisten der gegnerischen Truppen angreifen.
5. Wenn Sie den Angriff überlebt haben und noch zwei Panzer und das Mammut zur Verfügung haben, können Sie ohne Schwierigkeiten die Karte von dem „Mantel des Schweigens" bereinigen.

Mission 15 – Bosnien-Herzegowina

1. Errichten Sie Ihren Stützpunkt, nehmen Sie die beiden NOD-Gebäude ein und sichern Sie sofort die Brücke im Westen mit einer Sandsackbarriere.
2. Zerstören Sie die Geschütztürme unterhalb der Basis.
3. Bauen Sie eine Werkstatt und dann soviele Mammuts, wie Sie können.
4. Rücken Sie zuerst gegen die Basis im Westen vor.
5. Beseitigen Sie vor allem Kraftwerke, um Obelisken frühzeitig auszuschalten.
6. Das primäre Ziel sind die Bauhöfe – halten Sie sich nicht damit auf, jede Basis vollständig zu zerstören, da der Gegner immer nachbaut.
7. Vernichten Sie den Tempel von NOD im Südwesten.

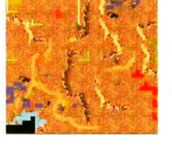
NOD-Kampagne

Mission 1

1. Gehen Sie Richtung Südwesten, wo Sie auf einen Fluß treffen.
2. Von hier aus geht es weiter nach Nordwesten über eine Brücke.
3. Vernichten Sie die GDI-Einheiten und im Norden des Dorfes den Verräter Nikumba.

Mission 2 – Ägypten

1. Errichten Sie einen Bauhof, bauen Sie eine Raffinerie, ein Kraftwerk und die „Hand von NOD".
2. Stellen Sie eine Armee zusammen und greifen Sie die im Nordwesten gelegene GDI-Basis an.



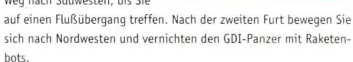
Mission 3 – Sudan

1. Errichten Sie einen Stützpunkt, bauen Sie eine Armee auf und stürmen Sie mit ihr die GDI-Basis im Nordwesten.
2. Die Wachtürme lassen sich am besten mit den RAK-ZEROs bekämpfen. Achten Sie darauf, daß die feindlichen Grenadierbots Ihren Einheiten nicht zu nahe kommen, da sie hohen Schaden verursachen.
3. Nehmen Sie das Gefängnis mit Hilfe eines Invasors ein.



Mission 4 – Tschad

1. Passen Sie gut auf Ihre Truppen auf, da Sie keine Möglichkeiten haben, Einheiten nachzubauen.
2. Folgen Sie zunächst dem Weg nach Südwesten, bis Sie auf einen Flußübergang treffen. Nach der zweiten Furt bewegen Sie sich nach Nordwesten und vernichten den GDI-Panzer mit Raketenbots.



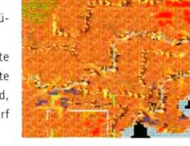
3. Zerstören Sie das Dorf, auf das Sie treffen, und die dortigen Farmbots.

Mission 5 – Mauretanien

1. Ab dieser Mission setzen die GDI-Luftangriffe ein. Plazieren Sie deshalb Ihre Gebäude möglichst weit auseinander. Vermeiden Sie ebenfalls Truppensammlungen.
2. Ihre Armee sollte vor allem aus Panzern und Raketenbots bestehen.
3. Den feindlichen Stützpunkt erreichen Sie von Osten. Vernichten Sie mit ein paar NOD-Mots die GDI-Wachtürme und erledigen Sie den Rest der GDI-Basis.

Mission 6 – Elfenbeinküste

1. Bewegen Sie die linke Armee Richtung Süden.
2. Halten Sie sich östlich, sobald der Weg eine Biegung macht. So gelangen Sie direkt zur Basis. Ignorieren Sie den Gegner weitgehend.
3. Die Kiste mit dem Sprengsatz befindet sich in der Südostecke des Stützpunktes.
4. Verlassen Sie mit ihr den Stützpunkt im Süden und gehen Sie zu dem Treffpunkt, der mit einem Rauchzeichen markiert ist.



Mission 7 – Gabun

1. Folgen Sie dem Weg nach Süden und dann nach Westen.
2. In der Nordostecke der Karte befindet sich eine halbzerstörte eigene Basis, die sichtbar wird, wenn Sie durch das zweite Dorf kommen.
3. Schicken Sie Ihre Einheiten sofort zur Basis, um sie durch Angriffe vor der völligen Zerstörung zu bewahren.
4. Stürmen Sie die feindliche Basis erst, wenn Sie eine Armee besitzen, da die GDI auch bei jedem kleineren Angriff mit einem Gegenschlag antwortet. Der GDI-Stützpunkt liegt im Südwesten der Karte.





Alles auf einen Blick:

- **NOD-Kampagne: Mission 8-13**

Mission 8 – Zaire



1. Tasten Sie sich mit Ihren Einheiten nach Osten vor, bis Sie die angeschlagene NOD-Basis erreichen.
2. Verkaufen Sie den Bauhof, bauen Sie zwei Invasoren und beladen Sie mit ihnen den Transporthelikopter.
3. Fliegen Sie zur feindlichen Basis im Süden und nehmen Sie Bauhof und Raffinerie ein.
4. Der Sammler sollte sich in der Raffinerie befinden, wenn Sie sie einnehmen. Auf diese Weise wird auch er zu einer Ihrer Einheiten.
5. Bauen Sie zwei bis drei Wachtürme und holen Sie die restlichen Truppen mit dem Helikopter über den Fluß.
6. Locken Sie mit Kampfbuggies die Orcas der GDI zu einer Armee RAK-ZEROs. Die Helikopter werden nicht nachgebaut.
7. In der äußersten Nordostecke der GDI-Basis ist eine Landemöglichkeit für den Helipkopter außerhalb des Wirkungskreises des GDI-Geschützturmes. Ihn beladen Sie mit Invasoren und besetzen die Basis, indem Sie mit Panzern die Geschütztürme vernichten und mit Invasoren die Gebäude einnehmen.

Mission 9 – Ägypten

1. Tasten Sie sich mit dem Kommandobot Richtung Westen am Fluß entlang vor, erledigen Sie die gegnerischen Einheiten auf der Brücke und reinigen Sie den Weg zu den Invasoren.
2. Schicken Sie Ihre Truppen Richtung Süden und nehmen Sie Raffinerie und Kraftwerk ein.
3. Errichten Sie zwei Geschütztürme, um die Basis abzusichern.
4. Mit einer Armee aus Panzern fahren Sie erst zum Kartenrand in den Süden und stürmen dann den GDI-Stützpunkt im Osten.

Mission 10 - Angola

Mission 10

1. Halten Sie Ihre Einheiten zusammen und schicken Sie sie in den Nordwesten am See entlang.
2. Lassen Sie sich nicht in Kämpfe verwickeln, da der Feind mehr Truppen hat, als Sie zerstören können.
3. Befehlen Sie etwa in der Mitte der Karte Ihre Armee nach Süden und an der Basis im Westen vorbei.
4. Westlich des Tiberiumfeldes befindet sich der Wissenschaftler auf einer Insel.
5. Stellen Sie die verbleibenden Einheiten nahe genug an den Strand und warten Sie, bis er von selbst in Schußweite kommt.

Mission 11 – Namibia



1. Vernichten Sie die Einheiten auf der Brücke und schicken Sie Ihre Truppen ungesehen an den Panzern vorbei nach Südosten.
2. Warten Sie, bis der Sammler in sicherer Entfernung ist und der Raketenkreuzer Richtung Osten zieht.
3. Schicken Sie Schützen und Raketenbots am Strand entlang nach Westen und sprengen Sie mit dem Kommandobot die Geschütztürme.
4. Nehmen Sie die Basis ein und bauen Sie am Strand zwei Geschütztürme, um Feinde abzuwehren und das Raketenboot zu zerstören. Die Truppen im Südosten der Karte schicken Sie an den Strand unterhalb Ihrer Basis. Die „Hammer der Gnade" können von dort aus einfallende Einheiten jenseits des Flusses erledigen.
5. Bauen Sie eine Armee aus einem guten Dutzend Panzern und „Fackeln der Erleuchtung".
6. Vernichten Sie die Basis im Nordosten. Zerstören Sie zuerst den Bauhof, da Geschütztürme sonst nachgebaut werden.

Mission 12 – Botsuana

1. Senden Sie Ihre Einheiten in den Westen und zerstören Sie die gegnerischen Mammuts.
2. Jenseits der Brücke errichten Sie Ihre Basis und riegeln den Engpaß im Norden mit einer Sandsackbarriere ab.
3. Errichten Sie dort zwei bis drei Geschütztürme. Gibt es kein Tiberium mehr, öffnen Sie die Barriere und lassen den Sammler im Norden der Karte ernten.
4. Stellen Sie eine Armee auf und greifen Sie die feindliche Basis durch eine Schlucht und eine Furt im Norden an. Dort befindet sich der Bauhof, den Sie zuerst vernichten.
5. Zerstören Sie die Basis bis auf die Kommunikationszentrale im Nordosten, die Sie mit einem Invasor einnehmen.

Mission 13 – Südafrika



1. Errichten Sie Ihren Stützpunkt, beseitigen Sie die Truppen im Südwesten und nehmen Sie mit einem Invasor den Transporthelikopter ein.
2. Beladen Sie ihn mit Einheiten und dem Kommandobot und fliegen Sie weiter in den Süden zum Festland.
3. Bauen Sie dort eine zweite Basis und schützen Sie sie mit Obelisken.
4. Locken Sie mit Panzern die Orcas der südlichen GDI-Basis an und zerstören Sie sie mit RAK ZEROs.
5. Vernichten Sie mit einer Armee Panzern die Basis im Süden, im Norden und im Südosten.
6. Mit einer Armee aus zwei Dutzend Panzern zerstören Sie den Hauptstützpunkt im Nordosten.
7. Errichten Sie den Tempel von NOD.

Silke Menne

„Goldtips“

GOLD GAMES 3

Neben diversen Kurztips und Cheats zu Titeln der Gold Games 3-Sammlung liefern wir jede Menge Kniffe und Infos zu dem absoluten Highlight der Compilation: Tomb Raider.

Tomb Raider

Sprünge

Lassen Sie sich (wenn möglich) an Abhängen herunter, anstelle zu springen. So vermeiden Sie unnötige Verletzungen.

Gegner anlocken

Oft steht Lara über einem Abgrund, der in einen noch unbekannten Raum führt. Wer weiß? Vielleicht wartet dort unten irgendein Untier nur darauf, daß Lara hineinspringt und sich als Abendbrot anbietet. Um nicht als Futter zu enden, lassen Sie sich zunächst am Abgrund hängen. Oft werden die Gegner dann schon auf Lara aufmerksam, und sie kann sich wieder nach oben ziehen und den Gegner aus sicherer Entfernung bekämpfen.

Medipacks

Besonders in den ersten Levels finden Sie massenweise Medipacks. Benutzen Sie diese so sparsam wie möglich. Oft kann Lara auch mit Verletzungen den Level beenden und wird dann automatisch geheilt. Horten Sie also zu Anfang so viele Medipacks wie möglich, um in den späteren Levels davon Gebrauch zu machen. Außerdem ist es wichtig, daß man große und kleine Medipacks sinnvoll einsetzt. Kleine Packs geben die Hälfte der gesamten Gesundheit zurück, wohingegen die großen Verbandskästen die volle Energie zurückgeben. Benutzen Sie die verschiedenen Medipacks so sinnvoll wie möglich, um nichts zu verschwenden.

Gut gezielt ist halb getroffen

Bei Kämpfen mit großen Gegnern gibt es fast immer eine Möglichkeit, aus sicherer Deckung zu schießen. Suchen Sie nach Klippen, Felsvorsprüngen oder ähnlichem, um aus sicherer Position auf Ihre Gegner zu feuern. Merke: Landbewohner gehen nicht ins Wasser und anders herum!

Waffenkunde

Pistolen

Die Standardwaffen sind die beiden Automatikpistolen. Da Sie unendlich viel Munition für die Pistolen haben, sollten Sie diese immer benutzen, wenn Sie aus sicherer Deckung feuern.

Schrotflinte

Das Schrotgewehr ist besonders effektiv auf kurze Distanz. Viele Gegner können mit einem einzigen Schuß erledigt werden. Setzen Sie diese Waffe sparsam ein, da die Munition sehr knapp ist. Schüsse aus großer Entfernung sind zu vermeiden! Ein Nachteil der Schrotflinte ist die lange Nachladezeit.

Magnums

So lange Sie Munition für die Magnums haben, benutzen Sie sie anstelle der Pistolen. Sie machen mehr Schaden und sind genauso akkurat wie die Pistolen.

Uzis

Die Maschinenpistolen sind äußerst effektiv gegen harte Gegner, da sie am schnellsten feuern. Leider sind die Uzis lange nicht so treffsicher wie die Pistolen oder Magnums. Achten Sie auf Ihren Munitionsvorrat und setzen Sie diese schlagkräftige Waffe immer mit Bedacht ein.

Die Gegner

Sie sollten sich besonders mit den Gegnern auseinandersetzen: Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Widersacher kennen, um diese optimal bekämpfen zu können. Um schon frühzeitig zu wissen, mit was für einem Gegner Sie es zu tun bekommen, sollten Sie sich die Geräusche der unterschiedlichen Kreaturen einprägen.



Alles auf einen Blick:
- Tomb Raider
- POD
- Have a N.I.C.E. Day
- Demonworld

So ersparen Sie sich unangenehme Überraschungen und können sich schneller auf einen Gegner einstellen.

Ratten und Fledermäuse

Diese Plagegeister trifft Lara zu Anfang ihres Abenteuers. Die besten Waffen gegen diese Gegner sind Pistolen oder Magnums. Ein Treffer schaltet eine Fledermaus aus. Um eine Ratte ins Jenseits zu befördern, benötigen Sie drei Treffer. Lassen Sie diese Viecher nicht zu nah an sich heran, da sie sonst anfangen, an Lara herumzuknabbern. Obwohl Sie Ratten im Wasser ausweichen können, sollten Sie das Gewässer möglichst vorher reinigen, da die Ratten Sie angreifen, wenn Sie aus dem Wasser steigen.

Wölfe

Eigentlich sind Wölfe leicht auszuschalten. Meistens tauchen diese Monster jedoch in Gruppen auf, was sie besonders gefährlich macht. Die Schrotflinte ist die beste Waffe gegen Wölfe: Ein Schuß aus kurzer bis mittlerer Distanz behebt das Problem. Wenn Sie nur die Pistolen haben, müssen Sie sich von Ihrer sportlichen Seite zeigen. Bleiben Sie stets in Bewegung. Die Wölfe können Sie nicht beißen, wenn Sie springen!

Bären

Obwohl die Bären recht träge sind, können sie einen beachtlichen Sprung machen. Halten Sie immer einen sicheren Abstand zu diesen Gegnern. Auch hier ist die Schrotflinte die beste Waffe, da sie mit einem Schuß den Gegner ausschalten kann.

Raptoren

Die Geschwindigkeit macht Raptoren besonders gefährlich. Zum Glück sind diese Monster sehr leicht an ihrem Gebrüll und Gang zu hören. Die Schrotflinte ist mal wieder die beste Waffe. Ein gut gezielter Schuß schaltet einen Raptor aus.

T-Rex

Der T-Rex ist das zweitgrößte Monster in Tomb Raider. Lassen Sie sich nicht auf einen offenen Kampf ein, sondern suchen Sie so schnell wie möglich nach Deckung (Höhle). Vorsicht: Der T-Rex kann Lara mit einem Haps verschlingen.

CHEATS

Level beenden:

1. *Lasse Lara still stehen*
2. *Einen kleinen Schritt vorwärts (Shift)*
3. *Einen kleinen Schritt rückwärts (Shift)*
4. *Lara dreimal drehen (Richtung ist egal)*
5. *Einen Sprung vorwärts*

Waffen und genug Munition:

1. *Einen kleinen Schritt vorwärts (Shift)*
2. *Einen kleinen Schritt rückwärts (Shift)*
3. *Lara dreimal drehen (Richtung ist egal)*
4. *Einen Sprung rückwärts*

Löwen

Benutzen Sie die gleiche Taktik wie bei Bären, um sich dieser Kreaturen zu entledigen. Wenn Sie einen Löwen zu nah an sich heranlassen, sind Sie so gut wie tot. Manchmal kann es gelingen, einen Löwen auf extrem kurze Distanz mit der Schrotflinte zu erledigen.

Gorillas

Diese Monster sind nicht besonders schnell und bleiben oft stehen, um sich – ganz in Gorillamanier – mit den Fäusten auf die Brust zu trommeln. Nutzen Sie diese Angriffspausen für Ihre Attacken. Wenn Sie auf mehrere Gorillas treffen, sollten Sie rückwärts feuernd aus dem Raum rennen.

Krokodile

Krokodile bewegen sich an Land schneller als im Wasser. Wenn Sie auf ein Krokodil im Wasser treffen, sollten Sie so schnell wie möglich an dem Monster vorbeischwimmen und aus dem Wasser steigen. Dann können Sie den Gegner vom Land aus bekämpfen. An Land sollten Sie die Schrotflinte benutzen.

„Centaurs"

Diese Gegner sehen zunächst aus wie Statuen. Wenn Sie „aufgewacht" sind, schießen sie Feuerbälle auf Lara. „Centaurs" sind nicht sonderlich schnell und bleiben stehen, um ihre Feuerbälle zu schießen. Halten Sie einen möglichst großen Abstand zu diesen Monstern und weichen Sie ständig aus. Passen Sie auf, daß Sie nicht gegen Wände laufen, da Lara einige Zeit benötigt, um wieder aufzu-

stehen. In dieser Zeit sind Sie dem Beschuß hilflos ausgeliefert. Beste Waffen: Magnums oder Uzis.

Panther

Diese Raubkatzen sind schneller, größer und schwerer zu besiegen als Löwen. Benutzen Sie nach Möglichkeit die Magnums oder Uzis gegen Panther. Trotz ihrer Größe können Panther enorm gut und weit springen. Zu allem Überfluß sind sie lautlos und schlagen ohne Vorwarnung zu. Seitliche Sprünge helfen hier gar nicht: Bewegen Sie sich schnell rückwärts, während Sie feuern.

Mumifizierter Panther

In fast allen Fällen können Sie aus sicherer Deckung auf dieses Monster schießen. Sobald Sie eine „Panthermumie" entdecken, müssen Sie so schnell wie irgend möglich diese Deckung aufsuchen. Wenn das Biest erstmal an Ihnen dran ist, sind Sie verloren. Vorsicht: Wenn eines dieser Monster erledigt ist, explodiert es. Halten Sie also immer so viel Abstand wie möglich.



Zombies

Im Prinzip sind Zombies wie Panthermumien, nur daß Sie obendrein noch auf Sie schießen. Benutzen Sie gegen diese Untoten die gleiche Strategie wie bei Centaurs. Halten Sie Abstand und bleiben Sie in Bewegung. Waffe: Uzi.

Fliegende Dämonen

Das eigentliche Angriffsziel der Dämonen ist, Lara von einer Anhöhe oder Klippe zu stürzen. Wie alle Bewohner von Atlantis explodieren Dämonen am Ende. Beste Waffe: Uzis oder Magnums. Dämonen passen nicht durch Türen!

POD

Wenn man „ROCKET" im Fahrzeug-Auswahl-Menü eintippt, kann man 400 statt 300 Punkte auf die Eigenschaften verteilen!

Wenn man „DURAL" im Fahrzeug-Einstellungs-Menu eintippt, erhält man die Werte 150/100/100/100/200, und das Fahrzeug ist verchromt!!!

Im Hauptmenü sollte man „MIRROR" eingeben, um später im Strecken-Auswahl-Menü die Strecken drehen und andersherum fahren zu können (auf dem roten Knopf in der Mitte steht nun „drehen").

Im Options-Menü muß man VALAY eingeben, um auch im normalen oder schweren Schwierigkeitsgrad den Schaden ab- bzw. auf global zu stellen.

Im Rennen:

MAP+F9	Positionen der Fahrzeuge werden auf der Karte gezeigt.
CRASH	Man kann durch gegnerische Fahrzeuge hindurchfahren.
GARAG	Fahrzeug wird repariert.
LABEL	Namen der Gegner werden angezeigt.
SCRSHOTS	Man kann mit Alt-F12 Screenshots machen.
HOOLIGAN	Einfach einmal ausprobieren!
STRG-M	Schaltet die Geräusche an/aus.
RETRO	Rückspiegel

Ein kleiner Hinweis für Besitzer einer 3Dfx-Grafikkarte: Sollte bei der Installation von POD keine Installationsart für 3Dfx vorgeschlagen werden (z. B. „Vollinstallation für PC mit 3Dfx"), so sollten die voreingestellten Installationsangaben geändert werden. Klicken Sie im Fenster „Ubi Soft Installer - Wahl der Installationsart" auf ÄNDERN und wählen Sie in der Liste eine Installation mit 3Dfx-Karte. Sollte sich Ihre Grafikkarte nicht in der Liste befinden, so doppelklicken Sie auf die drei Punkte („..."), um noch mehr Installationsarten erscheinen zu lassen.

Um bei POD eine kleine Minikarte zu aktivieren, geben Sie während des Spiels einfach nur das Wort MAP ein. Nach der Eingabe von RETRO erhalten Sie einen Rückspiegel.

Have a N.I.C.E. Day

Wenn man in der Garage auf das Dollarzeichen geht und „much money" eingibt, kann man sich über 130.000 $ mehr auf seinem Konto freuen.

Demonworld

Mit dem folgenden Trick kann man in Demonworld leicht einen Level überspringen: Nach dem Aufstellen der Armee öffnet man das Kontrollmenü und klickt „Laden" an. Jetzt kommt man in das Hauptmenü, wo auf dem Tisch die Beschreibung zur nächsten Mission liegt. Dies funktioniert in allen Runden des Imperiums, sofern man vorher nicht im Kontrollmenü gespeichert hat.



Alles auf einen Blick:
- Flying Corps
- Sub Culture
- Pro Pinball: Timeshock!
- Virtua Fighter 2

FLYING CORPS

In der Kampagne „Die Schlacht um Cambrai" müssen Sie auch Ihre Einsatzroute selbst planen – sonst verlieren Sie. Das geht eigentlich ganz einfach: Sie haben ein „Kartenraummenü"; in diesem werden die eigenen und feindlichen Stellungen und Ihre Wendepunkte angezeigt. Auch erfahren Sie hier, ob irgendwelche Stellungen beschädigt oder einsatzbereit sind. Mit Hilfe der Wendepunkte, die Sie verschieben können, können Sie nun Ihre Route planen. Wichtig ist, daß Sie feindliche Stellungen, die den eigenen Truppen gefährlich werden können, zuerst angreifen. Sie erreichen dadurch, daß Ihre Truppen ein wenig Luft haben. Feindliche Fliegerhorste oder Panzerdepots sind ebenfalls vorrangige Ziele. In der Schlacht um Cambrai müssen Sie drei Tage durchhalten, bis Verstärkung eintrifft – wenn Sie also die Front unbeaufsichtigt lassen, werden Sie schnell überrannt. Sie schützen erst die eigenen Feldgeschütze vor feindlichen Bombern, dann greifen Sie die im Hinterland liegenden Fliegerhorste und Panzerdepots an – denn wenn kein Nachschub kommt, sind auch die Frontlinien schwach. Auf dem Rückweg immer noch mal die feindlichen Frontstellungen angreifen.

Sehr wichtig bei FC ist Ihr Umgang mit dem Anflug an eine feindliche Staffel. In den Anfangsmissionen wird es Ihnen leicht gemacht, da Sie sich meistens sowieso schon von hinten nähern. Bei der Frühlingsoffensive oder der Schlacht um Cambrai ist es schon schwerer. Folgende Regeln sollten Sie immer beachten:

1. Immer von einer höheren Position aus angreifen
2. Immer von hinten angreifen
3. Immer mit der Sonne angreifen, nie gegen die Sonne

Wie können Sie diese Regeln einhalten?
Wenn Sie einer feindlichen Staffel begegnen, vermittelt Ihnen das Padlock den Kurs, die Höhe und die Entfernung. Fliegen Sie weite Kurven, um sich hinter die Feinde zu setzen. Achten Sie also auf die Flugrichtung der Feinde. Meistens werden Sie seitlich auf die Feindflugzeuge treffen, dann ist es einfach, einen Bogen zu fliegen. Fliegen Sie kurze Zeit in entgegengesetzte Richtung und schwenken dann nach ein paar Minuten wieder auf den Kurs des Gegners ein. Sie sollten jetzt eigentlich hinter dem Gegner fliegen. Versuchen Sie an Höhe zu gewinnen – ca. 200 m über dem Gegner genügen. Wenn Sie nah genug sind, kann sich Ihr Verband leicht auf die Feinde stürzen und sie vernichten. In der Schlacht um Cambrai ist das nicht so einfach. Sie haben es mit ca. 10 Verbänden zu je drei Maschinen zu tun, die zudem in kurzen Abständen nacheinander fliegen. Wenn Sie also versuchen, einen Verband zu umfliegen, kommt schon der nächste. Hier müssen Sie ein bißchen mehr Geschick an den Tag legen. Fliegen Sie möglichst hoch im Bogen an die Feinde heran und greifen Sie im Sturzflug an. Die Gegner werden folgendermaßen reagieren, wenn Sie sich Ihnen frontal nähern: Das mittlere Flugzeug wird Sie beschießen, und die anderen beiden werden abdrehen, um in Ihren Rücken zu gelangen; dies können Sie nur verhindern, wenn Sie Ihrerseits einen kleinen Bogen fliegen und den Gegner von hinten angreifen. In dieser Situation müssen Sie die maximale Manövrierfähigkeit Ihres Flugzeuges ausnutzen. Sie haben zwar bei einem Frontalangriff keine guten Chancen, aber Sie haben es mit Camel-Maschinen zu tun, die erstens relativ langsam sind und zweitens keine so engen Kurven fliegen können wie die Focker. Versuchen Sie also, auszubrechen und den Verband von der Seite her unter Feuer zu nehmen. Wenn Sie sich seitlich nähern, haben Sie bessere Chancen, gleich zwei Feindmaschinen gleichzeitig außer Gefecht zu setzen.

Sub Culture





Die folgenden Cheatcodes gibt man einfach während des Spieles ein:

bedlk	Unsterblichkeit
imnotluc	Unsterblichkeit
haveall	Alle Missionen verfügbar
havesome	Alle Missionen verfügbar
didit	Mission erledigt
wonga	Geld
kamikaze	Selbstmord
tonka	Hülle stärken
refill	Schilde wiederherstellen
mutant	Strahlenschutz
billy	Geschwindigkeit verbessern
tick	Geigerzähler hinzufügen
rinse	Stage 0
dryer	Stage 1
cotton	Stage 2
delicates	Stage 3
tumble	Stage 4
colours	Stage 5
halfload	Stage 6

Pro Pinball: Timeshock!

Um bei Pro Pinball: Timeshock! einen „Secret Skill Shot" zu bekommen, muß man, wenn man einen NEUEN Ball bekommen hat, den rechten Flipper drücken und solange halten, bis oben im Display folgendes erscheint:

1) —-Timeshock!—-
Player 1 Status

2) You Are In The Present

Wenn 2) erscheint, drückt man den linken Flipper so lange, bis man die Meldung bekommt, daß der „Secret Skill Shot" aktiviert wurde. Hierbei den rechten Flipper noch nicht loslassen. Jetzt kann man mit der Dauer des Haltens der Return-Taste die Stärke des Abstoßes der Kugel bestimmen, um das „A" links oben zu treffen. Dies funktioniert jedesmal mit einem neuen Ball – Ball 1, Ball 2, Ball 3 oder einem Extra-Ball.

Virtua Fighter 2

Um im Spiel mit der Endgegnerin „Dural" kämpfen zu können, müssen Sie im Arcade-Modus die folgenden Tasten drücken:
Runter, hoch, rechts, links + kicken + blocken.

ERSTE HILFE

Jagged Alliance 2 (Demo)

Mit einem einfachen Trick läßt sich jede Waffe und jeder andere Gegenstand verdoppeln. Wechseln Sie zuerst in den Inventory Modus. Drücken Sie zum Schnellspeichern ALT-S und suchen Sie sich den Gegenstand aus Ihrem Inventory aus, den Sie verdoppeln möchten. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf diesen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Drücken Sie ALT-L um den zuvor gespeicherten Spielstand zu laden, und schon besitzen Sie den ausgesuchten Gegenstand zweimal. Dieser Trick kann so oft wiederholt werden, wie Sie möchten.

Florian Nörring

Final Fantasy VII

Um einen Gold Chocobo reiten zu können, bedarf es einer langwierigen Zucht oder aber eines schweren Kampfes gegen Ruby Weapon. Um den Kampf gegen Ruby Weapon bestehen zu können, sollte man Cloud mit allen guten Zaubersprüchen, Beschwörungen und Waffen ausstatten. Die folgende Konfiguration hat sich dabei bewährt: Das Ultimate Weapon wird als Schwert verwendet und das Schmuckband als Rüstung. Damit ist man vor allen anormalen Zuständen sicher. Die beiden anderen Partymitglieder kann man beim Ausrüsten ignorieren, da sie meistens mit einem Wüstenwirbel aus dem Kampf geworfen werden. Weiterhin verwendet man möglichst noch das Level 4 „Limit Break Manual" aus Gold Saucer, mit dem man Ruby Weapon mit nur einer Limit-Attacke überzeugen kann, die Klauen aus dem Sand zu ziehen.

In die acht verbundenen Fassungen des Schwertes kommen die folgenden Materias:

1 und 2: Multiangriff (4x) – Konter
3 und 4: Bahamut – Neo Bahamut (Mit fünf aktivierten Sternen)
5 und 6 : Bahamut Zero – MP Turbo
7 und 8: Schild – 2x Zauber

In die sechs verbundenen Fassungen des Schmuckbandes kommen die folgenden Materias:

1 und 2 : 2x Beschwörung – 2x Objekt
3 und 4: Komplettheilung – Ultima
5 und 6: Extra HP – Extra MP (sollten jeweils 50% bringen)

Optimal ist es, wenn man durch die Extra HP und MP 9999 HP und 999 MP besitzt, denn wenn die Wirkung des Schildes nachläßt, kann die rechte Klaue im Sand fast 9500 HP abziehen und die linke die Hälfte der MP.

Jens Niedrig

DUNE 2000 – KOMPLETTLÖSUNG MISSION 7+8

Als Nachtrag zur Komplettlösung in PC Action 9/98 liefern wir Ihnen hier, wie versprochen, die Missionen 7 und 8 der Harkonnen-Kampagne nach.

Mission 7

1. *Warten Sie ab, bis Ihnen Verstärkungen zugeteilt werden, und bewegen Sie sich dann ein Stückchen nach Süden. Nehmen Sie anschließend den Bauhof der Atreides ein.*
2. *Die Atreides und der Imperator haben sich verbündet und verfügen über riesige Basen und eine Vielzahl von gefährlichen Einheiten. Errichten Sie unverzüglich zwei Kraftwerke, zwei Raffinerien, eine Kaserne und eine Radarstation. Durch Aufrüsten des Bauhofes stehen Raketentürme zur Verfügung, die Sie in einer Kette im Westen Ihrer Basis aufstellen (schützen vor Luftangriffen).*
3. *Östlich Ihrer Station befindet sich ein kleiner Zugang für Fußsoldaten. Um die Angriffe von dort aus zu stoppen, mauern Sie den Felsspalt ein; stellen Sie keine Türme oder Gebäude in die Nähe. Dann werden die gegnerischen Infanteristen den Zugang einfach ignorieren und ebenfalls vom Westen her in Ihre Basis einfallen.*
4. *Ernten Sie auf dem Gewürzfeld im äußersten Südwesten, da dort nur selten gegnerische Einheiten vorbeischauen.*
5. *Nachdem Sie mindestens 20 schwere Panzer und Raketenwerfer gesammelt haben, brechen Sie bis zur gegnerischen High-Tech-Station im Süden durch (siehe Karte). Danach erhalten die Atreides keine Hilfe mehr. Damit keine neue Station entsteht, zerstören Sie auch den Bauhof im Norden.*
6. *Sobald der Gegner nicht mehr in der Lage ist, Gebäude neu zu errichten, beginnen Sie mit der Endschlacht. Säubern Sie die gesamte Karte von gegnerischen Einheiten. Die Basis im Nordwesten greifen Sie am besten von hinten an, da sie dort nicht gesichert ist. Mit Luftangriffen können Sie leichte Gebäude zerstören, ohne Einheiten riskieren zu müssen.*

Mission 8



1. *Errichten Sie an Ort und Stelle eine Basis.*
2. *Sichern Sie den Felseingang im Norden mit mehreren Raketentürmen, und stellen Sie auch im Westen Ihrer Basis einige dieser Defensivwaffen auf. Um Wüstentruppen zu vernichten, eignen sich leichte Infanteristen.*
3. *Warten Sie einen Angriff ab und schlagen Sie ihn nieder. Nachdem die Basis der gelben Partei fast leersteht, fallen Sie mit ca. 20 Infanteristen ein und erobern mit einem Pionier die schwere Waffenfabrik. Von dem Moment an sind die Schmuggler auf Ihrer Seite. Errichten Sie auch an dieser Basis starke Abwehrvorrichtungen. Nehmen Sie aber auf keinen Fall den Raumhafen ein, da die Schmuggler dann keine Unterstützung mehr bekommen.*
4. *Klären Sie die Karte auf und beginnen Sie damit, in Ihrer Basis eine Angriffstruppe zusammenzustellen. Finanzieren Sie dies mit dem Gewürz im Südwesten.*
5. *Sobald Sie 30 Devestatoren und einige Raketenpanzer zusammenhaben, sollten Sie vom Westen her in die Hochburg der Ordos einfallen. Die Atreides können Sie außer Acht lassen.*

Christian Pfeiffer



Might & Magic VI

Bezeichnung	Kosten in Gold	Anteil des Goldes	Nutzen
Gelehrter	500	5%	Unbegrenzte Erkennung von Gegenständen und 5% auf Erfahrung
Forscher	100	1%	Reisen dauern 1 Tag weniger (Minimum 1 Tag).
Rechtsanwalt	300	3%	+8 Punkte auf Diplomatie für jeden
Führer	100	1%	Reisen dauern 1 Tag weniger.
Expertenheiler	2000	20%	1 mal am Tag können alle Zustände außer Tod und Versteinerung geheilt werden.
Meßdiener	200	2%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Segen angewandt werden.
Koch	300	3%	1 mal am Tag kann eine Nahrungseinheit hergestellt werden.
Händler	200	2%	+6 Punkte auf Handel für jeden
Schornsteinfeger	200	2%	+20 Glück für jeden
Mystiker	1000	10%	+3 Punkte auf alle Zauberspruchfähigkeiten für jeden
Spurensucher	200	2%	Reisen dauern 2 Tage weniger.
Navigator	200	2%	Reisen dauern 3 Tage weniger.
Zaubermeister	2000	20%	+4 Punkte auf alle Zauberspruchfähigkeiten für jeden
Hellseher	400	4%	+5 Punkte auf 6. Sinn für alle und +10 Punkte auf Glück
Pferdezüchter	100	1%	Reisen vom Stall aus dauern 2 Tage kürzer.
Einbrecher	Umsonst	Umsonst	+8 Punkte auf Fallen entschärfen, aber der Ruf SINKT um eine Kategorie
Verzauberer	1000	10%	Schutz vor den Elementen +20
Gepäckträger	100	1%	Am Tag verbraucht man 1 Nahrung weniger (Minimum 1).
Quartiermeister	200	2%	2 Tage weniger Nahrungsverbrauch
Tormeister	2000	20%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Stadtportal als Experte verwendet werden.
Windmeister	2000	20%	1 mal am Tag kann der Zauberspruch Fliegen verwendet werden (2 Stunden).
Unterhändler	500	5%	+4 Punkte auf Handels und Diplomatiefähigkeiten für alle
Späher	300	3%	+6 Punkte auf 6. Sinn für alle
Schlosser	300	3%	+6 Punkte auf Fallen entschärfen für alle
Heiler	500	5%	1 mal am Tag können alle Trefferpunkte wieder hergestellt werden.

Die folgenden Begleiter haben keinen Nutzen:
Angestellter, Torfstecher, Bürger, Trapper, Arbeiter, Spieler, Schneider, Schuster, Edelmann, Jäger, Bettler, Weber und Viehdieb

Michael Schranner

Final Fantasy VII

Es gibt noch einen zweiten Trick, mit dem man Ruby Weapon innerhalb kürzester Zeit besiegen kann: Wenn man ihn mit der Phönix-Materia bekämpft, stirbt Ruby Weapon sofort. Nach dem schnellen Tod von Ruby Weapon kommt man an die Wüstenrose, die man gegen einen Gold Chocobo eintauschen kann.

Steffen Dietrich

Dune 2000

So spart man Geld für Silos:
Im Raumflughafen wird ein beliebiges Fahrzeug mit der linken Maustaste angewählt. Dann storniert man den Kauf gleich wieder mit einem Rechtsklick auf das Fahrzeug. So bekommt man das Geld für den Kauf wieder gutgeschrieben, das Geld kommt aber nicht in die Silos, sondern direkt auf das Konto.

Sandwürmer:
Sandwürmer haben immer einen festen Kurs von dem sie nicht abweichen. Wenn Sie ihn erst einmal herausgefunden haben, können Sie bei einem Sandwurm-Alarm leicht Ihre Truppen aus dem Einzugsbereich des Wurmes heraushalten. Fußtruppen können dabei ignoriert werden, da es die Sandwürmer nur auf Fahrzeuge abgesehen haben.

Abspann:
Wenn man im Hauptbildschirm das Westwood-Zeichen anklickt, sieht man den Abspann.

Spice:
Es kommt immer wieder vor, daß sich eine Erhebung im Sand bildet. Sobald die Erhebung explodiert, fliegen Felsbrocken und Spicestücke durch die Luft. Das Spice breitet sich rund um die ehemalige Erhebung aus und durch die Felsstücke werden Einheiten in der Nähe beschädigt. Man kann die Erhebung aber auch selber zerstören, indem man sie mit gedrückter Strg-Taste durch eine eigene Einheit angreifen läßt.

Ron Pichler

Warhammer: Dark Omen

Die folgenden Cheatcodes müssen im Hauptmenü eingegeben werden:



Die meisten Cheats werden nicht während des Strategieteils, sondern während der Buchansicht vor jedem Kampf eingegeben.

FUDGEISLUSH

Jetzt kann man mit den folgenden Tastenkombinationen verschiedene Cheats im Truppen-Auswahlbildschirm aktivieren (Buch):

Strg-C-G	1000 Goldstücke kommen in die Kasse.
Strg-C-T	1000 Goldstücke werden aus der Kasse genommen.
Strg-C-E	Die Erfahrung der ausgewählten Einheit steigt.
Strg-C-U	Die angewählte Einheit kann nicht auseinandergetrieben werden.

DONTMESSWITHME

Jetzt kann man mit den folgenden Tastenkombinationen verschiedene Cheats im Truppen-Auswahlbildschirm aktivieren (Buch):

Strg-C-F	Alle Einheiten bekommen maximale Erfahrung.
Strg-C-I	Die angewählte Einheit ist unbesiegbar.
Strg-C-M	Alle magischen Gegenstände sind verfügbar.

BRINGEMON

Jetzt kann man in den Schlachten die folgenden Tastenkombinationen benutzen:

Strg-Taste gedrückt halten	Feindliche Einheiten können mit der Maus angewählt werden.
K gedrückt halten	Die angewählte ballistische Einheit trifft immer.
W	Die angewählte Einheit bekommt einen vollen Manabalken.

LOOKLIVELY

Jetzt kann man in den Schlachten die folgenden Tastenkombinationen benutzen:

D gedrückt halten	Wenn man eine Einheit mit der Maus anwählt, wird sie zerstört.
R gedrückt halten	Die angewählte ballistische Einheit verfügt über Dauerfeuer.

OVERBYCHRISTMAS	Mit F12 wird jede Schlacht gewonnen.
SQUAREWINDOW	Öffnet ein Zoom-Fenster.
SMEGHEAD	Einheiten haben kleine Köpfe.
BENNYHILL	Spiel wird schneller.

Die folgenden Codes lassen den Spieler Missionen überspringen:

THELIVINGGEM	Episode 2
HANDYMAN	Episode 3
RIDETHESTORM	Episode 4
YOUANDI	Episode 5

Mit den folgenden Codes können die verschiedenen Filme des Spiels angesehen werden:

CREDITS, WELCOME, GROOVETOWN, LIGHTREADING, SMALLPEBBLE, BADBREATH, WHITEGRAIL, ATIMETOFIGHT, WEWONTHEDAY, OHDEAR

Kai Killing

KKND 2

Um den Einheiteneditor nicht nur im Mehrspielermodus sondern auch im Einspielermodus verwenden zu können, muß man wie folgt vorgehen:



Wie in den meisten Multiplayerspielen wird auch bei Wargames mit der Taste T der Chatmodus aktiviert. Hier müssen die verschiedenen Cheatcodes eingegeben und mit der Enter-Taste bestätigt werden.

Als erstes verändert man die Eigenschaften der Einheiten und Gebäude im Einheiteneditor und speichert danach die Rasse unter einem neuen Namen ab. Nun startet man ein Multiplayerspiel mit der neuen Rasse. Als nächstes verläßt man das Spiel wieder und lädt ein Spiel aus dem Einspielermodus. Ab sofort kann man die veränderten Gebäude und Einheiten auch im Einspielermodus verwenden.

Manuel Roth

Red Line Racer

Um den Countdown beim Verlassen der Strecke abzustellen, muß man in der Datei „menudata.ini" im Verzeichnis des Spiels hinter den beiden Variablen „OffTrackCountDown" und „ForceOnTrack" die beiden „True" durch „False" ersetzen. Wenn man vom Motorrad



WARGAMES

Die folgenden Cheats werden aktiviert, indem man während einer Einzelspielermission die Taste T drückt und den jeweiligen Code eingibt.

eyeofgod	*An einige Einheiten kann man jetzt noch näher heranzoomen.*
saladtossed	*Jeder Level kann im Laden-Bildschirm angewählt werden.*
twobyfour	*Bau Cheat*
hermes	*Einheiten werden schneller gebaut.*
donkeys	*Jede Einheit, die Raketen schießen kann, feuert jetzt mit Jeeps*
morningafter	*Fog of War wird entfernt*
gimmiegimmie	*Auch ohne Kommandozentrale kann alles gebaut werden.*
unclejohn	*Gott Modus*
chaching	*10,000 Geldeinheiten mehr*
mrmuscle	*Eigene Rüstungen werden verstärkt*
bigsofty	*Feindliche Rüstungen werden geschwächt*
coffee	*Spielgeschwindigkeit wird erhöht*
beer	*Spielgeschwindigkeit des Gegners wird langsamer*
shaft	*Waffen des Spieler werden verstärkt*
shank	*Waffen des Gegners werden geschwächt*

Thorsten Kaaf

herunterfällt, sollte man sofort die ESC-Taste drücken und ca. 4-5 Sekunden warten. Wenn man jetzt „Rennen fortsetzen" anwählt, steht das Motorrad schon wieder auf der Straße und man kann weiterfahren.

Helge Röth

Mayday



Um die folgenden Cheats zu verwenden, müssen Sie die Num-Lock Taste auf Ihrer Tastatur aktivieren und dann die genannten Codes über das rechte Zahlenfeld eingeben. Über die obere Zeilenleiste können die Cheats nicht aktiviert werden.

21 mal die Taste 1 = 250'000 $
6 mal die Taste 3 = 250'000 $
5 mal die Taste 4 = Mission erfolgreich
5 mal die Taste 5 = Die ganze Karte wird sichtbar.
5 mal die Taste 6 = Mission erfolgreich
3 mal die Taste 7 = 2500'000 $
3 mal die Taste 8 = Mission erfolgreich
3 mal die Taste 9 = Menü mit Zielen, usw. der aktuellen Mission

Philippe Kühni

Motocross Madness





Am Rand der meisten Strecken (nicht bei den Hallenrennen) ist ein hoher Wall, der die Strecke abschließt. Diese Abgrenzung kann man mit etwas Übung und einer geraden Anfahrt hochfahren. Von oben aus können dann extrem lange Stunts ausgeführt werden, für die viele Punkte vergeben werden. Kommen Sie aber nicht zu nahe an den Rand der Strecke, sonst werden Sie mit einem lauten Knall in das Spielfeld zurückgeschossen .

Jonas Hofmann und Simon Stähler

Um bei einem Crash nicht unnötig Zeit zu verlieren, betätigt man einfach die TAB-Taste. Sofort sitzt der Fahrer wieder im Sattel und kann weiterfahren.

Christian Wehrstedt

CONFLICT: FREESPACE

Die folgenden Cheatcodes müssen während des laufenden Spiels eingegeben werden. Mit aktivierten Cheats bekommt man aber keine Orden! Bitte beachten Sie, daß die Cheatcodes die englische Tastaturbelegung voraussetzen.

freespacestandsalone : *Alle Videosequenzen sind verfügbar*
www.volition-inc.com : *Aktiviert die Cheatcodes (auf deutschen Tastaturen: www.volitionßinc.com)*

Um die folgenden Cheats zu verwenden, muß man zuerst die Cheatcodes mit dem oben genannten Kommando aktivieren und während der Eingabe der jeweiligen Tasten die Tilde-Taste gedrückt halten. (Die Tilde-Taste befindet sich bei der englischen Tastaturbelegung direkt unter der ESC Taste).

SHIFT-C	*Alle Schiffe werfen Abwehrmaßnahmen ab.*
G	*Alle Primärziele erfüllt*
SHIFT-G	*Alle sekundären Ziele erfüllt*
ALT-G	*Alle Bonusziele erfüllt*
K	*Ziel wird zerstört*
ALT-SHIFT-K	*Ziel wird zu 10% beschädigt*
ALT+K	*Man selbst wird zu 10% beschädigt.*
I	*Unverwundbarkeit*
SHIFT-I	*Ziel wird unverwundbar*
0	*Descent Steuerungsmodus*
R	*Wiederbewaffnung für Ziel (für eigene Wiederbewaffnung kein Ziel anwählen)*
W	*Unbegrenzt Waffen*
SHIFT-W	*Gibt allen Schiffen unbegrenzte Waffen*
9	*Scrollt vorwärts durch alle sekundären Waffen*
SHIFT-9	*Scrollt rückwärts durch alle sekundären Waffen*
0	*Scrollt vorwärts durch alle primären Waffen*
SHIFT-0	*Scrollt rückwärts durch alle primären Waffen*

Patrick Schuelke

Creatures 2



Wenn ein Norn in das Wasser geschubst wurde, kann man ihn mit der Hand aufnehmen und an einem anderen Platz wieder absetzen.

Wenn man schnell alle Baukästen haben möchte, muß man einfach einen Norn, der die Worte „hol" und „Baukasten" kennt, ins Wasser schubsen. Nun kann man ihn mit der Hand aufheben und scrollt zum nächsten Baukasten. Man braucht etwas Geduld, aber wenn man dem Norn lange genug sagt, daß er den „Baukasten holen" soll, hat man ziemlich schnell alle Baukästen aufgesammelt.

Martin Spuler

Dark Rift

Wenn Sie im Titelbildschirm „kronos" eingeben, steht Ihnen ab sofort auch der Endgegner Sonork zur Verfügung. Wenn der Code angenommen wurde, hören Sie ein lautes Lachen.

Peter Glanz



THEMA TECHNIK

Die Leute der Diamond Hotline haben uns netterweise die wichtigsten Fragen zur Diamond Monster Sound beantwortet. WICHTIG: Beachten Sie bitte auch die Hilfedateien zur System-, Software- und Treiber-Installation/-Konfiguration – ebenso die Treiberbezugsquellen.

Mein Joystick (oder Gamepad) funktioniert nicht!

Einige digitale Steuergeräte dieser Art funktionieren unter Umständen nicht korrekt mit der Monster Sound. In diesem Fall versuchen Sie eine analoge Konfiguration des Joysticks mit anschließender Rekalibrierung und Neustart. Es gibt drei wesentliche Anwendungsbereiche, um den Joystick mit Spielen einzusetzen:

1. Bei DOS-Spielen direkt unter DOS:
Die Karte ist nicht für DOS-Spiele kompatibel und so ist ebenfalls der Game Port nicht nutzbar.

2. Bei DOS-Spielen in einem DOS-Fenster in Windows:
Dieser Modus ist mit der Monster Sound ebenfalls eingeschränkt und es sollte der Gameport der anderen (primären) Soundkarte verwendet werden.

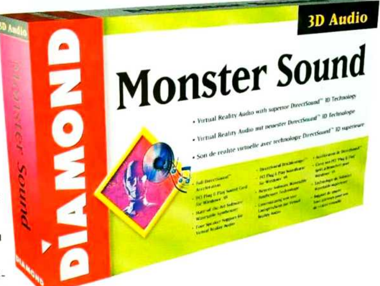
3. Bei Direct Sound-Spielen unter Windows 95:
Hierbei funktionieren alle Joysticks. Ausnahme können z. Z. noch digitale Modelle über „Direct Input" sein – an einer Lösung wird gearbeitet. Wichtig: Fragen Sie auch nach betreffenden Spiele-Patches bei den jeweiligen Joystick-Herstellern.

Wo wird die „Sound Blaster Emulation" konfiguriert?

Klicken Sie auf „Start", „Einstellungen", „System", „Audio, Video und Game Controller". Markieren Sie die „Diamond Sound Blaster Emulation" oder die „Diamond MPU-401 Emulation."

Wie erkenne ich eine korrekte Konfiguration der Soundkarte in Windows 95?

1. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
2. Wählen Sie „Systemsteuerung".
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Multimedia" und gehen Sie dann zur Registerkarte mit den Soundeigenschaften.
4. Stellen Sie sicher, daß Monster Sound als bevorzugtes Wiedergabe- und Aufnahme-Gerät angegeben ist.



Bei der Installation der Monster Sound wird die Windows 95-CD verlangt?

Der Grund hierfür ist, daß die Monster Sound noch einige nicht bereits installierte Windows 95-Dateien benötigt.

Wie werden die Monster Sound-Treiber deinstalliert?

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und dann auf „Einstellungen". Wählen Sie „Systemsteuerung" und „Software". „Entfernen" Sie den Karteneintrag.

Wie können Ressourcenkonflikte mit der Monster Sound gelöst werden?

Monster Sound erfordert nur eine Interrupt-Ressource und zwei EA-Bereiche von 256 Bytes. Da Monster Sound keine bereits installierte EA-Map braucht, ist es unwahrscheinlich, daß ein EA-Konflikt mit einem anderen Gerät im System auftreten wird. Sollten Sie jedoch die EA-Zuordnungen der Monster Sound ändern müssen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
2. Wählen Sie „Systemsteuerung".
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol „System".

4. Klicken Sie auf die Registerkarte „Gerätemanager".
5. Markieren Sie „Diamond Monster Sound" unter den „Sound-, Video- und Spiele- Controller"-Geräten.
6. Klicken Sie auf „Eigenschaften".
7. Klicken Sie auf die Registerkarte Ressourcen.
8. Entfernen Sie das Kreuzchen aus dem Kontrollkästchen „Automatische Einstellung verwenden."
9. Doppelklicken Sie auf den Eingabe/Ausgabe-Bereich, den Sie gerne ändern würden.
10. Wählen Sie einen neuen Bereich und klicken Sie auf OK. Monster Sound ist ein PCI-Gerät und ist dafür entwickelt worden, Interrupt-Ressourcen mit anderen Geräten im System zu teilen. Sollte jedoch ein anderes Gerät, wie z.B. eine ISA-Karte ohne Plug-n-Play, einen Ressourcenkonflikt hervorrufen, so muß einer der Geräte-Interrupts manuell neu zugeordnet werden. Am besten wird die Interrupt-Ressource der ISA-Karte, die den Konflikt hervorruft, neu zugeordnet. Um mehr Informationen zu erhalten, schlagen Sie bitte für das spezielle Gerät in der Dokumentation des Herstellers nach.

Wie konfiguriere ich Joysticks oder Gamepads mit der Monster 3D?

1. Stellen Sie sicher, daß der Joystick an den Joystick-Port angeschlossen ist.
2. Klicken Sie auf „Start" und dann auf „Einstellungen".
3. Wählen Sie „Systemsteuerung".
4. Klicken Sie auf das Symbol „Joystick".
5. Wählen Sie die Registerkarte „Erweitert" und das Monster Sound-Gameport-Gerät.
6. Wählen Sie die Registerkarte „Joystick" und wählen Sie ein geeignetes Joystick-Gerät.
7. Führen Sie das Kalibrieren und Testen aus.

Trotz Verwendung von vier Lautsprechern gibt nur das vordere Paar Ton wieder?

Monster Sound ist im Quad 4-Kanalmodus. In diesem Modus kommen Stereo-Wave-Dateien oder CD-Musik nur aus dem vorderen Lautsprecherpaar. Lesen Sie dazu bitte die Konfigurations-Seite des Monster Sound-Dienstprogrammes durch, um mehr Informationen zu erhalten.

Trotz vier Lautsprechern erhalte ich keinen 3D-Sound!

Die Monster Sound-Karte ist entweder im Stereo- oder Stereo X 2-Modus. In diesem Modus kann 3D-Audio nicht an Ihre vier Lautsprecher gegeben werden. Lesen Sie dazu bitte die Konfigurationsseite des Monster Sound-Dienstprogrammes durch, um mehr Informationen zu erhalten.

Kann ich die M3D ohne meine vorhandene Soundkarte verwenden?

Ja, die bereits installierte Karte wird von der Monster Sound so verwendet, daß sie der Kompatibilität mit alten DOS-Spielen dient. Die Monster Sound-Karte braucht die bereits installierte Karte weder für eine Anwendung noch für ein Spiel, das für Windows 95 geschrieben ist.

Kann ich die Monster 3D Soundkarte zusammem mit meiner vorhandenen Soundkarte (z. B. Soundblaster) verwenden?

Ja, Monster Sound ist dafür entwickelt, daß die bereits installierte Soundkarte sich um DOS-Anwendungen, die unter Echtzeit-DOS oder in einem Windows 95-Fenster laufen, kümmert, während Monster Sound Ihre Windows-, DirectSound- und DirectSound 3D-Anwendungen beschleunigt und verbessert. Dabei handelt es sich um die empfohlene Konfiguration für DOS-Spielekompatibilität. Stellen Sie sicher, daß die Monster Sound-Karte mit der bereits installierten Soundkarte über das Monster Sound-Kabel verbunden ist. Lesen Sie auch unter dem Abschnitt über Hardware- und Treiber-Installation nach, um genauere Anweisungen zu erhalten.

Der Game Port/Joystick erscheint nach der Installation nicht im Gerätemanager.

Im Starmenü wählen Sie bitte EINSTELLUNGEN - SYSTEMSTEUERUNG - SPIELSTEUERUNGEN - ERWEITERT und in der PORT TREIBER- Option wählen Sie „Monster Sound Game port". Nun sollte der GAME PORT-JOYSTICK im Gerätemanager erscheinen.

Beim Spiel „TIE Fighter" kann man die Laser-Kanone nicht hören

Hinweis: Kein Laserfeuer. Aktivieren Sie den „Direct Sound Safe"-Modus. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Monster Sound Taskbar". Gehen Sie zur Registerkarte „Voreinstellungen". Überprüfen Sie, ob der „Direct Sound Safe"-Modus aktiviert ist. Klicken Sie auf „System neustarten". Jetzt sollte es funktionieren.

Gibt es Game/3D-Sound-Updates für „Outlaws"?

Unter http://www.lucasarts.com/outlaws/index.html gibt es drei Updates für Outlaws. Eines auf Version 1.1 (3Dfx-Support und besserer 3D-Sound), eine Erweiterung für die „Internet Gaming Zone" (Multiplayer über das Internet) und ein Update auf Version 2.0. Letzteres bietet insgesamt 9 neue Levels (4 Solo- und 5 Multiplayerkarten). Der Patch auf Version 1.1 ist allerdings Voraussetzung!

Welches Bussystem unterstützt die Monster 3D?

Die Monster Sound ist eine kurze PCI-Karte.



REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).



GARANTIECOUPON PC ACTION 11/98

- ❑ DEMO-CD-ROM
- ❑ BONUS-CD-ROM
- ❑ PLUS-CD-ROM

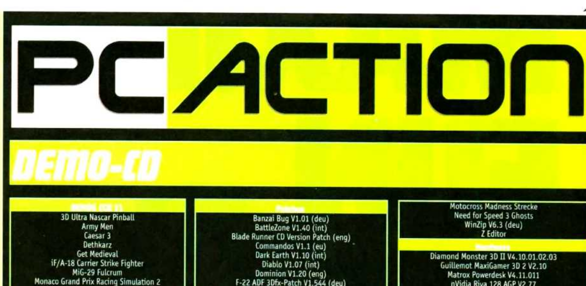
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

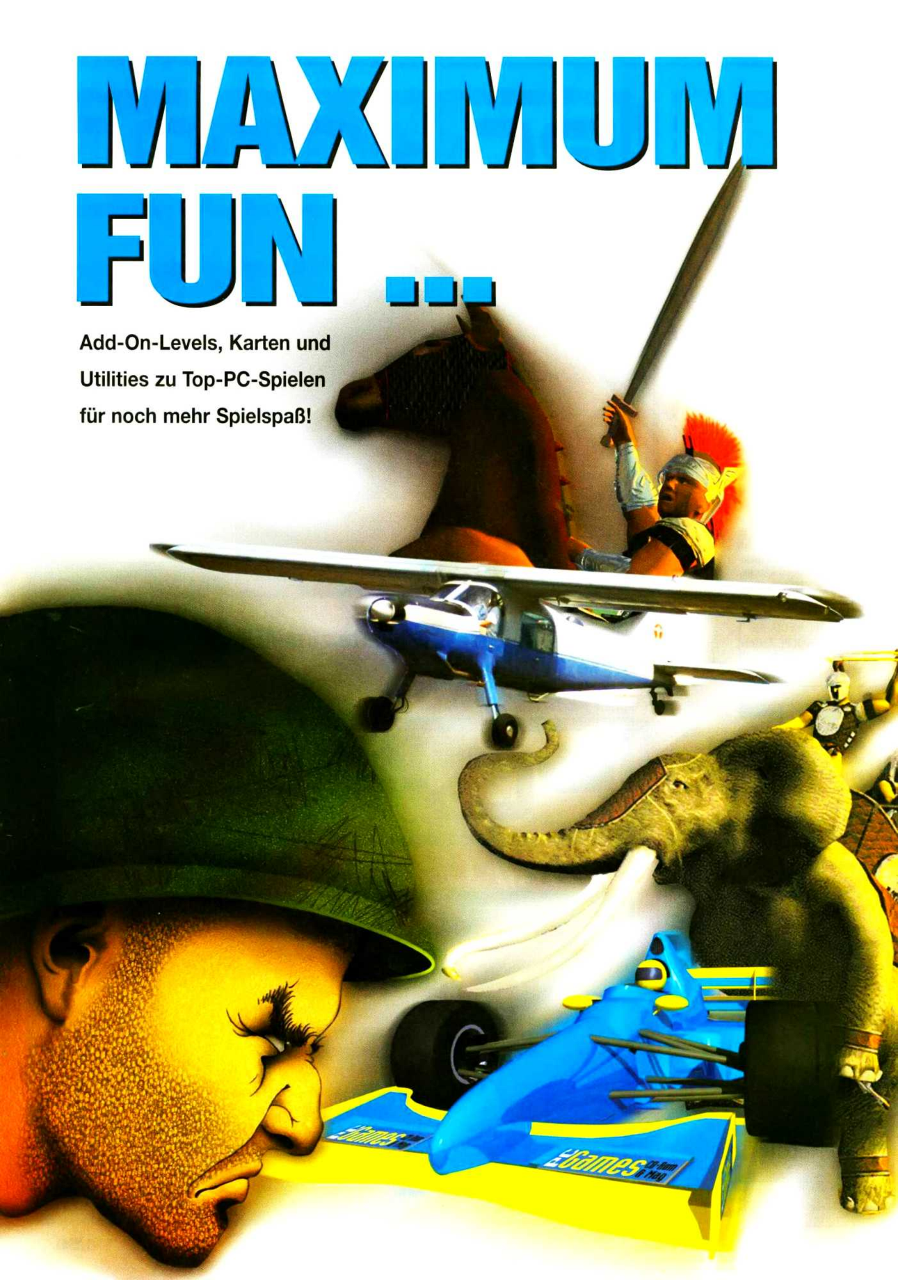
Fehlerbeschreibung

KLEBEFLÄCHE



Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS




MAXIMUM
FUN ...
Add-On-Levels, Karten und
Utilities zu Top-PC-Spielen
für noch mehr Spielspaß!

Die neue Epoche 2
für Age of Empires



Vier komplett neue Kampagnen; 22 professionell konzipierte Mehrspielerkarten für das Spiel mit mehreren menschlichen oder computergesteuerten Gegnern.

Artikelnummer: 20264
Preis: DM 29,95

Mega Flight Pack
für MSF ´98



25 neue Flugzeuge bis ins Detail den Originalen nachempfunden. 15 Adventures, viele Sounddateien, über 20 Szenarien. Außerdem viele Updates, Patches...

Artikelnummer: 20931
Preis: DM 29,95

Die neue Epoche
für Age of Empires



4 neue Kampagnen, anhand von Geschichtsbüchern recherchiert; mit realem Hintergrund aus der Vergangenheit dieser Völker; inkl. genauer Levelbeschreibung.

Artikelnummer: 20888
Preis: DM 29,95

Krieg der Planeten
für Dark Colony



Mit 60 brandneuen Multiplayer-Karten, die komfortabel über ein Menüprogramm anwählbar sind, unterteilt nach Kartengröße, Spieleranzahl, Spielfelduntergrund!

Artikelnummer: 20890
Preis: DM 34,95

... und der Spaß geht weiter!

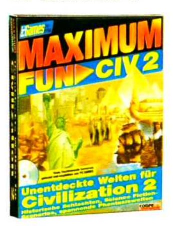
Diabolische Tricks
für Diablo



Mit über 230 vorgefertigten Charakteren, 5 genialen Cheat-Programmen, über 20 Savegames (inkl. aller Unique-Items) und der Diablo-Komplettlösung.

Artikelnummer: 20774
Preis: DM 29,95

Unentdeckte Welten
für Civilization 2



Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario (historisch oder fiktiv) gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung.

Artikelnummer: 20707
Preis: DM 29,95

Die Besiedlung
für Siedler 2



Mit 100 neuen Szenarios! Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Auf CD-ROM: Spieletips und Komplettlösungen zu Siedler 2.

Artikelnummer: 20775
Preis: DM 29,95

Fahrertraining zu GP2
für Grand Prix 2



Jochen Mass verät, wie Sie die besten Rundenzeiten erzielen!

Artikelnummer: 20264
Preis: DM 29,95



Telefon: 040/39 10 16 75 • Telefax: 040/39 10 11 77

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	2	Anno 1602	Sunflowers
2	1	Commandos	Eidos Interactive
3	(neu)	Bundesliga Manager 98	Software 2000
4	(neu)	Dune 2000	Westwood/EA
5	3	Gold Games 2	TopWare Interactive
6	(neu)	Knights & Merchants	TopWare Interactive
7	7	Frankreich 98	EA Sports
8	9	StarCraft	Blizzard
9	5	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
10	4	Autobahn Raser	Davilex
11	16	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
12	11	Forsaken	Acclaim
13	15	Emergency	TopWare Interactive
14	14	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
15	6	Mech Commander	MicroProse
16	19	Heart of Darkness	Infogrames
17	(neu)	Final Fantasy 7	Eidos Interactive
18	(neu)	Silver Games	TopWare Interactive
19	(neu)	Conflict: Freespace	Acclaim
20	8	Unreal	GT Interactive

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Anstoss 2 Gold	Ascaron
2	(neu)	Need for Speed 3	Electronic Arts
3	(neu)	Dune 2000	Westwood/EA
4	2	Anno 1602	Sunflowers
5	1	Commandos	Eidos Interactive
6	(neu)	X-Files: The Game	Fox Interactive/EA
7	(neu)	NHL 99	EA Sports
8	19	Bundesliga Manager 98	Software 2000
9	3	DSF Fußballmanager 98	Cendant Software
10	(neu)	Knights & Merchants	Topware Interactive
11	(neu)	Myst Jubiläums-Pack	Broderbund
12	9	Flugsimulator 98	Microsoft
13	6	Age of Empires	Microsoft
14	4	Autobahn Raser	Davilex
15	(neu)	Creatures 2	Mindscape
16	(neu)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
17	5	StarCraft	Blizzard
18	12	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
19	8	Final Fantasy 7	Eidos Interactive
20	20	Pirate's Isle (Add-On Anno 1602)	Up to Disc

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Eidos Intersctive
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Sunflowers
5	Microsoft
6	Blizzard
7	Westwood Studios
8	Ascaron
9	LucasArts
10	Acclaim
11	Cendant Software
12	Davilex
13	MicroProse
14	GT Interactive
15	Origin
16	Blue Byte
17	3DO
18	Software 2000
19	Activision
20	Philips Media

Betrachtungszeitraum: März '98 bis September '98, Quelle: Kaufhof/Horten, eigene Auswertung

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Dune 2000	Westwood/EA
2	(neu)	Need for Speed 3	Electronic Arts
3	(neu)	Creatures 2	Mindscape
4	6	Bundesliga Manager 98	Software 2000
5	1	Commandos	Eidos Interactive
6	(neu)	Age of Empires	Microsoft
7	(neu)	NHL 99	EA Sports
8	2	Anno 1602	Sunflowers
9	5	Knights & Merchants	TopWare Interactive
10	(neu)	Anstoss 2 Gold	Ascaron

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Dune 2000	Westwood/EA
2	1	Commandos	Eidos Interactive
3	2	Anno 1602	Sunflowers
4	(neu)	Knights & Merchants	TopWare Interactive
5	(neu)	Bundesliga Manager '98	Software 2000
6	3	Unreal	GT Interactive
7	4	Final Fantasy 7	Eidos Interactive
8	(neu)	Motocross Madness	Microsoft
9	5	Might & Magic 6	3DO
10	7	StarCraft	Blizzard

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	2	Commandos Eidos Interactive
2	1	Anno 1602 Sunflowers
3	7	StarCraft Blizzard
4	4	Age of Empires Microsoft
5	3	Unreal GT Interactive
6	(neu)	Dune 2000 Westwood/EA
7	(neu)	Might & Magic 6 3DO
8	5	Frankreich 98 EA Sports
9	(neu)	Knights & Merchants TopWare Interactive
10	(neu)	Final Fantasy 7 Eidos Interactive

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Media AG • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER

DER LETZTEN AUSGABE:

Guido Sandmeier, Saarbrücken

erhält ein Colin McRae Rally-Spiel (Test des Monats 10/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Dark Earth	Kalisto
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts
Zork: Großinquisitor	Activision

WISIM

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Bundesliga Manager 97	Software 2000
Die Siedler 2	Blue Byte
Elisabeth I	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood

ACTION

Titel	Hersteller
Conflict: Freespace	Volition
Forsaken	Probe
Tomb Raider 2	Eidos Interactive
Unreal	Epic Megagames
Virtual Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Dungeon Keeper	Bullfrog
Incubation	Blue Byte
StarCraft	Blizzard Entertainment

SIMULATION

Titel	Hersteller
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
F-22 Raptor	NovaLogic
Flying Corps Gold	Digital Integration
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive
Red Baron 2	Sierra

SPORT

Titel	Hersteller
FIFA 98	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access Software
NHL 99	Electronic Arts
NBA 98	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller
Diablo	Blizzard Entertainment
DSA 3 – Schatten über Riva	Attic
Fallout	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

RENNSPIEL

Titel	Hersteller
Colin McRae Rally	Europress
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grand Prix Legends	Cendant Software
Have a NICE Day 2	Magic Bytes
Motocross Madness	Microsoft
Moto Racer	Electronic Arts

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 11/98

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal ´99
Babylon 5	Weltraum-Action	Sierra	1. Quartal ´99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	4. Quartal ´98
Carmaggedon 2	Action-Rennspiel	SCI	Nov ´98
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	4. Quartal ´98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal ´98
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Jan ´99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Nov ´98
Giants	3D-Action	Acclaim	4. Quartal ´98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Nov ´98
Heavy Gear 2	Action	Activision	4. Quartal ´98
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	Dez ´98
Interstate ´82	Action-Rennspiel	Activision	1. Quartal ´99
Jurassic Park: Trespasser	Action-Strategie	Dreamworks	Dez ´98
Max Payne	3D-Action	3D Realms	1. Quartal ´99
MechWarrior 3	Action	MicroProse	3. Quartal ´98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	4. Quartal ´98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Nov ´98
Prax War	Action	Rebel Boat Rockers	2. Quartal ´99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb ´99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Dez ´98
Requiem	3D-Action	3DO	Dez ´98
Return Fire 2	3D-Action	MGM	4. Quartal ´98
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Dez ´98
Slave Zero	3D-Action	Accolade	Mär ´99
Space Bunnies Must Die!	3D-Action	Take 2	4. Quartal ´98
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Action	Interplay	4. Quartal ´98
Star Wars: Rogue Squadron	3D-Action	LucasArts	3. Quartal ´98
Starsiege	Action	Sierra	4. Quartal ´98
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass	4. Quartal ´98
Tomb Raider III	Action-Adventure	Core Design	Nov ´98
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Dez ´98
Tomorrow Never Dies	3D-Action	MGM	4. Quartal ´98
Turok 2	3D-Action	Iguana	Dez ´98
Uprising II	Action-Strategie	3DO	Dez ´98
X-COM: Alliance	3D-Action	MicroProse	Dez ´98

ADVENTURE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal ´99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	Nov ´98
Kings Quest 8: Mask Of Eternity	Adventure	Sierra	4. Quartal ´98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal ´98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	4. Quartal ´98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	1. Quartal ´99

RENNSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Grand Prix 500cc	Rennspiel	Ascaron	Okt ´98
Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine Software	Okt ´98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	4. Quartal ´98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Nov ´98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Dez ´98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	Dez ´98

ROLLENSPIEL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Baldur's Gate	Rollenspiel/Strategie	Interplay	1. Quartal ´99
Diablo 2	Rollenspiel/Action	Blizzard	1999
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal ´99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	2. Quartal ´99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Nov ´98
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	Dez ´98
Wheel Of Time	3D-Action-Rollenspiel	Legend Entertainment	2. Quartal ´99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	1999

SIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Combat Flight Simulator	Kampfflugzeug-Sim.	Microsoft	Dez ´98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Dez ´98
Fighter Legends: Europe 1944	Kampfflugzeug-Sim.	Jane's	Nov ´98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4. Quartal ´98
Pro Pinball 3	Flippersimulation	Empire	Nov ´98

SPORT

Titel	Genre	Hersteller	Termin
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	Nov ´98
Frank Busemanns Zehnkampf	Leichtathletik	Greenwood	Nov ´98
Box Champions	Box-Simulation	EA Sports	Okt ´98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	Nov ´98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal ´99

STRATEGIE

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mär ´99
Age Of Empires – Expansion Pack	Echtzeit	Ensemble Studios	Nov ´98
Alpha Centauri	Rundenbasiert	Firaxis	Dez ´98
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Nov ´98
Civilization 3	Rundenbasiert	Activision	Dez ´98
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Nov ´98
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal ´99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Dez ´98
Earth 2150	Echtzeit	Topware	1. Quartal ´99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Nov ´98
Heroes Of Might And Magic III	Rundenbasiert	3DO	4. Quartal ´98
Jagged Alliance 2	Rundenbasiert	Sir Tech	Nov ´98
Populous 3: The Third Coming	Echtzeit	Bullfrog	Nov ´98
Star Trek: Birth Of The Federation	Rundenbasiert	MicroProse	1. Quartal ´99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	1. Quartal ´99
StarCraft Brood Wars	Echtzeit	Blizzard	Nov ´98
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Dez ´98

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anstoss 3	Fußballmanager	Ascaron	2. Quartal ´99
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal ´98
Die Siedler 3	WiSim/Strategie	Blue Byte	Okt ´98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Dez ´98
KURT	Fußballmanager	Heart-line	Jan ´99
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal ´99
SimCity 3000	WiSim/Strategie	Maxis	1. Quartal ´99
Sports TV Boxing	Boxmanager	Silverstyle	Nov ´98

HOTLINES

- **Acclaim**
  01 805-33-55 55 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 (technischer Support)
  01 90-51 00 55 Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen!)
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 0 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Cryo Interactive**
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive Deutschland GmbH**
  01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)
- **Hasbro**
  0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  069-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}
- **TopWare**
  06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 werktags 9^{00}-16^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

Sprechstunde

Verehrte Leser,

mein Start als Leserbrief-Onkel in der vergangenen Ausgabe ist rundum zufriedenstellend ausgefallen. Jedenfalls bekam ich eine Menge Zuschriften. Schönen Dank und weiter so! Ein offenbar unheimlich wichtiger, weltbewegender und dramatischer Punkt sorgte noch für Unsicherheit: Wie soll man/frau den offziellen Postsendungsbeauftragten anreden? Damit Fragen wie „Ich hoffe, ich kann Dich duzen (darf ich das?)" und abenteuerliche Satzkonstruktionen wie „deshalb hoffe ich, Sie (Du) haben/hast" überflüssig werden, gebe ich hiermit ausdrücklich bekannt, daß ich geduzt werden will und dann bei der Beantwortung der Briefe auch zurückduze. Ich fühle mich mindestens geistig noch jung und bin letzten Endes nicht mehr als ein Computerspielefan wie „Du und ich". Siezen ist natürlich ebenso erlaubt, kein Problem. Dann aber schieße ich direkt proportional ein erbarmungsloses „Sie" zurück. Ich will's mal so ausdrücken: Für mich macht es keinen Unterschied, ob jemand zu mir „Sie Vollidiot" oder „Du Vollidiot" sagt. Er meint in beiden Fällen dasselbe. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen der folgenden drei Seiten und noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

LESER BRIEFE

ZARTE „KLICKS"

[...] Microsoft schafft nun den Doppelklick ab – den mit der „Web-Desktop"-Einstellung bei Win98 (oder IExplorer-Systemen). Es werden ja alle Dateien als Links angezeigt und müssen nur einmal angeklickt werden. Das ist natürlich viel bequemer, aber trotzdem werde ich dieses zarte „klick-klick" vermissen. Wißt Ihr, was ich meine? Diese digitale Vorfreude auf ein Spiel, die erst mit dem zweiten Anklicken zum Höhepunkt kommt (NICHT FALSCH VERSTEHEN!). Zu dem Thema würde ich auch gerne die Meinung von anderen Lesern hören (lesen).

Florian Reimer per eMail

PC ACTION Ich kann Dir versichern, daß einige Menschen Deine Einstellung zum Doppelklick, sagen wir's dezent, als etwas exzentrisch empfinden. Ich als nostalgisch veranlagter Zeitgenosse jedoch kann Dich gut verstehen. Mir bereitet es ebenfalls unendlich mehr Freude, wenn ich mein Lieblingsspiel NHL 99 mit zwei Klicks starten darf. Nicht umsonst heißt es: Doppelt hält besser. Oder: Auf einem Bein kann man nicht stehen. Und schon in Friedrich Halms Drama „Der Sohn der Wildnis" ist von der nahezu magisch-emotionellen Bedeutung der Zahl „zwei" die Rede, wenn die weibliche Hauptfigur Parthenia für den Hordenführer Ingomar folgendes Lied anstimmt: „Mein Herz, ich will Dich fragen: Was ist denn Liebe? Sag! Zwei Seelen und ein Gedanke, zwei Herzen und ein Schlag!". Entschuldigung. Aber irgendwie habe ich den Eindruck, daß es besser wäre, meine Ausführungen an dieser Stelle zu beenden.

HOCHPROZENTIG

[...] Wie genau berechnet Ihr die Grafik, Sound und den Spielspaß in Prozent? Ein Beispiel: In der Ausgabe 9/98 testet ihr SWAT 2 und Stratosphere. SWAT 2 bekam in der Kategorie Sound 65 Prozent, während Stratosphere 67 Prozent erhielt. Und da frage ich mich, wie ihr darauf kommt, daß der Unterschied genau zwei Prozent beträgt, ich meine, wieso könnten es nicht drei, vier oder fünf Prozent sein? Dasselbe frage ich mich bei der Grafik und beim Spielspaß. Habt Ihr da Programme dafür, die das auswerten, oder sagt Ihr Euch: „Hm, der Sound von SWAT 2 ist schlechter als Stratosphere, bekommt daher zwei Prozent weniger." [...]

Michael Taenzer, Euskirchen

PC ACTION Weil ich ein grundehrlicher Kerl bin, verrate ich Dir, lieber Michael, wie unsere Prozentwertungen zustande kommen. Glücklicherweise hat unser Rollenspiel-Gott Alex fünf 20seitige Würfel aus seiner DSA-Schachtel zur Verfügung gestellt. Mit deren Hilfe ist es kinderleicht, Werte zwischen fünf und 100 Prozent zu bekommen... Aber mal im Ernst: Bevor wir die endgültigen Wertungen festlegen, vergleichen wir die Spiele mit anderen Vertretern des gleichen Genres. Ein Programm haben wir dafür nicht, lediglich eine Excel-Datenbank. Du hast sicher recht, wenn bei Dir Fragen wegen minimaler Prozentunterschiede aufkommen – letztendlich ist eine solche Wertung natürlich irgendwo subjektiv. Da aber bei uns fünf gestandene Berufsspieler in der Redaktion sitzen, die sich auch mal ab- und besprechen, dürften wir der Sache meistens sehr nahe kommen. Die Gesamtwertung wird sowieso bei einer Sitzung festgelegt, wobei der Haupttester eine Tendenz vorgibt.

LUST & LAST

[...] Gibt es Online-Sucht? Vor einiger Zeit hab' ich mich dazu hingerissen gefühlt, einfach mal ein Onlinespiel anzutesten. Am Anfang ging's ja noch ganz gut. Meine Lust wurde jedesmal durch meine Provider-Abrechnung gebremst. Zu allem Übel hab' ich jetzt noch den billigsten Provider, den ich finden konnte, an Land gezogen *heul*. Nun hänge ich fast täglich im Spielebereich. Plus surfen und was man noch so im Internet machen kann. Jetzt frag' ich mich, kann es so was wie Sucht geben? Oder ist es nur eine fortgeschrittene Krankheit der Telefonesia (Telefonkrankheit)? Okay, das mit der Online-Sucht war übertrieben. Aber es ist doch schon ziemlich kraß geworden, wenn man bedenkt, daß ich vorher so gut wie nie telefoniert habe.

Dennis Gefken per eMail

PC ACTION In Ermangelung eines Psychologiestudiums werde ich, obwohl die Leserbrief-Rubrik unter dem Titel „Sprechstunde" läuft, an dieser Stelle sicher keine Diagnose stellen. Meine persönliche Meinung? Ich denke durchaus, daß jemand onlinesüchtig werden kann. Bekanntlich gibt es ja auch bedauernswerte Menschen, die der Spielsucht verfallen sind und all' ihr Hab und Gut in fünfmarkstückfressende Automaten werfen. Es besteht wohl akute Gefahr, wenn das Internet plötzlich im Mittelpunkt des Lebens steht. Wer sich z. B. noch mit (realen) Freunden treffen kann, ohne dabei ständig daran denken zu müssen, wie er beim nächsten Online-Auftritt an Nahrung für seinen ausgehungerten, digitalen Helden kommen kann, dürfte noch normal sein.

WAHRE WERTE

Der Wunsch nach verläßlichen Systemanforderungsdaten auf Spielepackungen ist so alt wie das Computergaming selbst. Wer saß noch nie mit offenem Mund und gesträubten Nackenhaaren vor einer Ruckelorgie, wobei der eigene PC die empfohlene Konfiguration doch locker hinter sich läßt? Wer hat sich noch nie die Frage gestellt, wie – und um welche Tages- oder Nachtzeit :) – so manche Systemempfehlung zustande gekommen sein mag. Besonders ärgerlich und vor allem teuer: Einmal geöffnete Spiele

sind meist vom Umtausch ausgeschlossen. Ja, wenn man nur vorher wüßte... Genau hier wollen wir ansetzen, mit dem Projekt True System Specs! Um es gleich vorab ganz klar zu sagen: TSS versteht sich keinesfalls als Ersatz für ein gutes Spielemagazin. TSS bewertet keine Grundidee, keinen Spielwitz, kein Gameplay und keinen Fun-Faktor – TSS ist ein Projekt von Gamern für Gamer. [...] Initialzündung für die Gründung von TSS waren unsere Erfahrungen mit Unreal. Die Notwendigkeit realistischer Systemanforderungen wird hier besonders deutlich: Wenn die auf der Packung empfohlene Konfiguration einen P200 mit 32 MB RAM ausweist, das Game jedoch auf einem PII 266-Boliden mit 64 MB immer noch holpert, dann ist dies – sagen wir nicht „irreführend", sagen wir „diskussionsfähig". Unter einer empfohlenen Konfiguration verstehen wir optimales Spielvergnügen und hier sind wir beim Kern der Dinge: Was ist flüssiges Gameplay, was sind kurze Ladezeiten? Wie fließend ist flüssig, wie lange ist kurz?? Und: Wer könnte dies besser entscheiden als wir – die Gamer? Deshalb gibt es nun TSS, unsere Homepage findet ihr unter http://tss.gamesmania.com. Dort listen wir selbst erstellte Benchmarks von Spielen auf; diese sind als Hilfestellung gedacht, wahre Werte zukünftig von heißer Luft zu trennen.

Martin Seibert per eMail

PC ACTION Ein interessanter Ansatz, wie ich finde – deshalb wollte ich die Idee unseren Lesern auch nicht vorenthalten. Wer mehr über TSS erfahren möchte, kann sich an Martin Seibert wenden, und zwar unter der eMail-Adresse ms@art.at.

ALTERSFORSCHUNG

[...] Welche Köpfe stecken denn hinter der PC Action? Nein, nicht die in der Redaktion, sondern die der Leser! Eurer „Schreibe" und dem Layout nach ist die Zielgruppe so in die Richtung skatender Teenie zu suchen. Aber haben die Kids heute soviel Taschengeld? Jeden Monat so 0,1 Kilomark für neue Spiele? Oder sind das doch mehr die harten Mannsbilder wie Sie und ich? Biergestählte Figur, um die 30 und in Ehren angegraut? Die beim Lara Croft-Poster an den Bravo-Starschnitt zurückdenken? Deren erste Computer Apple II, PET oder TRaSh-80 hießen? Die Centipede noch im Original gespielt haben? Ich glaube, das sind gar nicht so wenige.

Martin Walther, Mannheim

PC ACTION Für uns spielt es keine Rolle, ob unsere Leser 15jährige Skater in modischen Schlabberhosen oder 40jährige Rolling Stones-Anhänger mit sichtlich erweitertem Mittelscheitel sind. Wir schreiben einfach für Computerspieler. Wenn Du hinter unserem Stil und unserem Layout etwas Jugendlich-Frisches vermutest, ist uns das nur recht. Ich gehe jetzt einfach mal von mir aus: Obwohl ich in ähnliche Altersbereiche wie Du vorgestoßen bin, habe ich mir einen großen Teil meines kindlichen Gemüts erhalten und hoffe, daß dies auch mindestens noch 50 Jahre lang so bleibt. Weil ich glaube, daß es vielen älteren Lesern ähnlich geht (von denen es tatsächlich gar nicht so wenige gibt), sollte bei unserem Heft eigentlich kein Generationsproblem auftreten. Wem Dinge wie Lara Croft-Poster zu „kindisch" sind, der kann diese ja ignorieren oder zum Einwickeln von Fisch verwenden. Schließlich sind solche Gimmicks als Zugabe gedacht und kosten den Leser keinen Pfennig extra. Also: Bleib' weiter frisch!

EIGNUNGSTEST

*[...] Ich habe mich schon oft gefragt, ob dieses oder jenes Spiel vom Schwierigkeitsgrad her für mich geeignet wäre. Warum gebt Ihr beim Test nicht einfach auch den Schwierigkeitsgrad (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis, Übermenschen) oder eine Skala von 1 (= sehr einfach) bis 10 (= höllisch) mit an. Dies könntet Ihr in den Wertungskasten aufnehmen oder bei der Überschrift neben den Namen schreiben (z. B.: KKND 2 * für Profis). [...]*

Klaus Harrar, Atting

PC ACTION Wann ist ein Mann ein Mann? Wann ist ein Profi ein Profi? Es gibt Fragen, die nur schwierig zu beantworten sind. Ähnlich geht es uns, wenn wir jedes Spiel nach seinem Schwierigkeitsgrad beurteilen sollten, weil es eine zu subjektive Einschätzung wäre. Außerdem besitzen die meisten Titel ohnehin mehrere Spielstufen, so daß z. B. eine Einteilung nach der von Dir vorgeschlagenen 10er-Skala zum absoluten Chaos ausarten könnte. Bei drei Schwierigkeitsgraden müßten wir bereits 30 Werte festlegen. Wen interessiert das? Außerdem kannst Du Dich darauf verlassen, daß wir im Rahmen eines Tests immer darauf hinweisen, wenn ein Spiel außergewöhnlich schwierig oder außergewöhnlich einfach zu knacken ist. Wir sind der Ansicht, daß dies ein guter Kompromiß ist.

VOLLBRASCHKIE

Harald Fränkel ist ein Vollbraschkie und so was von bräsig, daß es schon nicht mehr schlimmer geht.

anonym, eMail-Adresse ist der Red. bekannt

PC ACTION Verehrter Unbekannter! Wie ich Ihnen bereits per eMail mitgeteilt habe, freue ich mich über jede Zuschrift. Wie ich Ihnen weiter mitgeteilt habe, konnte ich jedoch nicht herausfinden, was der Ausdruck „Vollbraschkie" bedeutet. Da ich aber berufsbedingt (Journalist) sehr neugierig bin, kann ich nun nicht mehr schlafen, was sehr traurig ist – ebenso traurig wie die Tatsache, daß Sie offensichtlich nicht den Mut hatten, sich noch einmal bei mir zu melden. Und ebenso bedauerlich wie die Tatsache, daß Sie mir nicht erläutert haben, warum ich „bräsig" sei. Ein aus dem Nordland gebürtiger Kollege verriet mir nämlich, daß bräsig „dumm" heißt. Wie Sie zu diesem Schluß kommen, ist mir nun ein ewiges Rätsel. Dabei bin ich doch für jede Kritik offen – sofern sie begründet und diskussionswürdig ist.

NERVIGE NÖRGLER

[...] Doch mich nervt's echt, daß Ihr andauernd so „Nörgler-Leserbriefe" abdruckt. [...] Das interessiert doch niemanden, diese Rubrik ist für Anregungen und Fragen da! Und die hab' ich auch: 1. Eine Rubrik „Flohmarkt", in der Leser gebrauchte Soft- oder Hardware verkaufen oder suchen können, wäre genial! 2. Ist in nächster Zeit „Voodoo³" zu erwarten? 3. Wieso ist eine gute Künstliche Intelligenz [...] so schwer zu programmieren? [...]

Felix Wabra, Regensburg

PC ACTION Wir drucken auch sogenannte Nörgler-Leserbriefe ab, weil wir – wie im obigen Brief erwähnt – für Kritik offen sind. Außerdem erfahren wir dadurch, wie andere Leser über angemahnte Punkte denken, weil etli-

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse: ***COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.*** *Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an* ***redaktion@pcaction.de*** *schicken. Wer den direkten Kontakt sucht, dem sei der PC Action-Chat unter* ***http://www.pcaction.de*** *empfohlen, wo die Redakteure hin und wieder als Ansprechpartner auftauchen.*

Ihre PC-Action-Redaktion

che Briefe zu bereits erschienenen Briefen bei uns ankommen. Und wenn wir Nörgler-Briefe nicht drucken würden, hätten wir auch Deinen Brief nicht drucken dürfen, weil Du ja über Nörgler-Briefe nörgelst. Zu Deinen Fragen: 1. Auf unserer CD befindet eine Rubrik Aktuelles/Extra, in der auch Flohmarkt-Kleinanzeigen veröffentlicht werden können. Wer das möchte, schickt einfach einen Brief an die COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Stichwort: Redaktion PC Action/Kleinanzeigen. Allerdings müssen wir DM 5,- als Bearbeitungskosten verlangen, die in bar oder als Briefmarken beiliegen sollen. 2. Nein. Es könnte sogar sein, daß niemals eine Voodoo3 erscheint, weil das Thema Add-On-Karten sich von selbst erledigen dürfte. Immerhin drängen immer mehr leistungsfähige Kombi-Karten auf den Markt, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Bereich für Tempo sorgen. 3. Der Mensch ist halt immer noch die komplizierteste, perfekteste und am schwierigsten nachzuahmende Maschine. Hast Du Dich noch nie gefragt, warum es für etliche Körperteile bereits „Ersatzteile" gibt, aber niemand ein künstliches Gehirn einpflanzen kann? Nein? Dann empfehle ich Dir, mal Isaac Asimovs Kurzgeschichte „Der Zweihundertjährige" zu lesen (kleiner Buchtip am Rande).

HYPNOSE

[...] Das unergründliche Schwarz Eurer Augen auf Euren neuen Herrn und Meister gerichtet, werdet Ihr nun alles, und ich meine ALLES, tun, was ich von Euch verlange! Ihr, meine armseligen, willenlosen Kreaturen, seid von mir auserwählt und werdet mir in meinem Plan sehr hilfreich sein! Von Eurem Herrn geleitet, durch meine Macht, werdet Ihr die PC Action zur zweitbesten Spielezeitschrift der Welt machen, und dann werden Eure Leser, außer mir natürlich, Euer Schicksal teilen und ich werde der Herrscher über die GANZE WELT und vielleicht des ganzen UNIVERSUMS. So, aber nun will ich mit meinen Befehlen beginnen: Als erstes verlange ich von Euch, daß Ihr den Befestigungskleber des CD-Covers so konzipiert, daß er sich spurlos ablösen läßt! Weiter wäre noch das Cover Eures Heftes zu ereähnen, das, wenn man es mit fettigen Händen berührt, Farbänderungen ausweist! Ich will, daß da Abhilfe geschaffen wird, habt Ihr verstanden? So, und nun zu meinem besonderen Wunsch: Ich verlange von Euch, daß Ihr mir, da ich noch keine habe, eine 3D-Karte schickt! [...] Ach ja, und schickt mir noch ein paar Thunfisch-Toasts, denn mein Küchen-Zombie hat seinen Geist aufgegeben! [...]

„HypnoticEyE" per eMail

PC ACTION Hab' ich schon erwähnt, daß nicht nur perfide Bettelversuche an meinem kalten Herzen abprallen, sondern daß ich außerdem Hypnose-resistent bin? Demzufolge widerstehen wir auch jeglicher Forderung des obigen Elaborats. Was das Thema „zweitbeste Spielezeitschrift" betrifft, gehen wir aus Trotz einen gänzlich anderen Weg und machen die PC Action zur besten Spielezeitschrift der Welt. Außerdem, lieber HypnoticEyE, ein väterlicher Ratschlag: Wasch' Dir vorher immer schön die Hände, wenn Du eines unserer Hefte zur Hand nimmst. Was das CD-Booklet betrifft: Wir befestigen es, nachdem es diesbezüglich Kritik gab, mittlerweile um einiges versetzt neben der Jewelcase-Rückseite, so daß diese beim Ablösen nicht beschädigt wird.

CHATPROBLEM

Ich hab' ein Problem mit Eurem Chat! Ich wollte einfach mal (wie bestimmt jeder normale PC Action-Leser) mit anderen Lesern Eurer genialen Zeitschrift chatten. Aber eine nicht zu überspringende Paßwortabfrage verwehrt mir immer den Zutritt! Was für ein Paßwort muß ich eingeben? Mein eigenes Internet-paßwort? 2. Kann man bei Euch Poster nachbestellen? [...]

Thomas Hess per eMail

PC ACTION 1. Dir ist offensichtlich ein kleiner Fehler unterlaufen. Wenn Du das erste Mal in den Chat gehst, mußt Du zunächst den Link „Melde Dich gleich" anklicken, anschließend die Felder „Name", „Alias" und „eMail" ausfüllen und diese Infos abschicken. Dann bekommst Du binnen zwei bis 15 Minuten eine eMail, die Dir Dein Paßwort verrät. Du dürftest anschließend keine Probleme mehr haben. Hotmail-Adressen sind übrigens nicht zugelassen, und zwar aus organisatorischen Gründen. 2. Poster können nicht nachbestellt werden, lediglich komplette Hefte.

SEQUEL GO HOME 2

Mein Standpunkt zu dem Thema „neue Spielideen": Seit langem bin ich auf der Suche nach einer klassischen U-Boot-Simulation mit Multiplayer-Modus. Ist so etwas eigentlich in absehbarer Zeit zu erwarten? Die einzige multiplayerfähige U-Boot-Sim, die ich kenne, ist 688i Hunter Killer, und das war ja bekanntlich nicht gerade ein Renner. Obwohl: Ein verbessertes 688i mit besserer Grafik und einer nicht ganz so trockenen (langatmigen) Umsetzung muß doch wohl zu machen sein. Das Interesse an U-Boot-Sims bei der Spielgemeinde war doch auch immer recht groß.

Thomas Ernst per eMail

[...] Ich habe einen Spiele-Vorschlag für ein ganz neues Genre. In meinem Spiel würde man vor der Polizei flüchten: durch Großstädte, über Landstraßen und über Autobahnen. Die Verfolgungsjagden könnte man mit dem Lenkrad spielen (Rennspiel), aber es ist auch möglich, aus dem Auto auszusteigen und sich gegen die Polizei zu verteidigen (3D-Action-Shooter). Man müßte Banken überfallen sowie mit dem Truck geklaute Autos befördern und zu seinem Chef bringen. Natürlich hätte mein Spiel auch einen Multiplayer-Modus. In diesem könnte man zu zweit gegen die Polizei kämpfen. Der eine würde fahren und der andere würde sich aus dem Fenster hängen und schießen oder mit dem Schrotgewehr aus der Heckscheibe ballern. Übers Internet wäre ein Team die Polizei, sie könnte einen mit Straßensperren aufhalten und mit Autos jagen, und das andere Team die Verbrecher, die mit einem Auto oder mehreren oder sogar Trucks gejagt werden würden. [...]

Christopher Reimann, Rottenburg-Seebronn

Bedankt Euch bei mir, betet mich an, verehrt mich, denn ich schreibe einen Leserbrief ohne Fragen! Wegen Eurer Umfrage für neue Spielideen: Was haltet Ihr von einer Schulsimulation? Man selbst ist der Direktor, der eine Schule leiten muß, z. B. Lehrer einstellen, renovieren...

Tim Meyer, Bregenstedt

PC ACTION Der Strom an Spielideen reißt nicht ab, so daß wir gar nicht alle drucken können. Besonders witzig finde ich das mit der Schulsimulation, weil sich z. B. Schüler in die Lage eines Direktors versetzen müßten, der sich täglich mit einer Horde ungehorsamer Knilche und Knilchinnen herumzuschlagen hat. Im Multiplayer-Modus dürften dann zwei bis sieben Spieler die Rolle von Schülern übernehmen, die das Schuloberhaupt besonders nerven, Toiletten verstopfen, den gesamten Lehrbetrieb per Abi-Scherz lahmlegen, sämtliche Kreidevorräte verschwinden lassen oder anderen fiesen Schabernack treiben. Lustige Vorstellung! Thomas Ernsts Wunsch nach einer neuen U-Boot-Sim bleibt wohl vorerst unerfüllt. Uns ist jedenfalls derzeit nicht bekannt, daß etwas in dieser Richtung geplant ist. Christopher Reimann sei gesagt, daß mich seine interessante Idee für einen Renn-Shooter an eine Kombination aus Interstate ´82, Redline (siehe jeweils die Actionspiele-News in PCA 10/98), Grand Theft Auto und Need for Speed 3 erinnert. Sie erinnert mich aber auch an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)...


Holt euch den neuen HAMMER! Ab 16. Oktober am Kiosk!
New Rock & Metal
HAMMER
DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!
CD + HEFT = DM 8,90
Ab jetzt jeden Monat
NEUER SÄNGER, NEUER STIL?
SEPULTURA
MARILYN MANSON
PLUS: THE GATHERING * RHAPSODY * MY DYING BRIDE * BLACK SABBATH * ASH * ROB ZOMBIE * J.B.O. u.v.a.
pics: M. Hashimoto/Nader + R. Bender

Grafik-Treff

Rendition RRedline

Der Name des neuen Rendition-Chips ist etwas verwirrend, da die hauseigene Programmierschnittstelle ebenfalls diese Bezeichnung trägt. Bisher war der Chip-Entwickler durch seine Verité-Reihe bekannt. Gerade der V2200 war aufgrund guter 3D-Effekte und solider Leistungen ein echter Hoffnungsträger. Letztendlich besiegelten die enorm verspätete Markteinführung und das geringe Interesse auf Herstellerseite das Schicksal des Grafik-Prozessors. Mit dem RRedline soll alles anders werden. Für zukünftige DirectX 6-Spiele werden sicherlich die beiden Textureinheiten von Bedeutung sein, die unabhängig voneinander arbeiten. Außerdem verfügt der Chip über ein 128 Bit Speicher-Interface, das in zwei getrennte 64 Bit-Systeme aufgeteilt wird. Weitere Vorteile sind im Echtfarben-Rendern, der 32 Bit genauen Verwaltung von Tiefen-Infos und der Unterstützung von bis zu 32 MB RAM zu sehen.

Info: Rendition, www.rendition.com



Diese Szene wurde mit dem RRedline von Rendition erstellt. Auf jedem Pixel befinden sich zwei Texturen, eine Licht- und eine Umgebungs-Textur. Die Kanten sind per Anti-Aliasing geglättet.

Controller-Mix

Thrustmaster Formula Sprint



Mit dem Formula Sprint bietet Thrustmaster eine preisgünstige Alternative zu teuren Lenkrädern.

Der neue PC-Lenker ist mit einem griffigen Polster ausgestattet. Die vier Knöpfe an der Lenkradfront lassen sich nach Belieben programmieren. Bei flotten Rennspielen können Gas- und Bremsfunktionen entweder über die mitgelieferten Pedale oder die hinter dem Lenkrad angebrachten Wippen angesprochen werden. Die Befestigungsklammern des Formula Sprint lassen sich fast an jedem Tisch anbringen und sorgen auch bei wilden Fahrten für festen Halt. Das Thrustmaster Formula Sprint-Lenkrad ist für knapp 150,- Mark erhältlich.

Info: Thrustmaster, 08161-871093 (www.thrustmaster.com)

WERTUNGEN

Nach fast einem Jahr mit konstantem Bewertungssystem hat sich die Hardware-Redaktion dazu entschlossen, das altehrwürdige Schulnoten-Prinzip in Rente zu schicken. Um Ihnen möglichst differenzierte Aussagen präsentieren zu können, werden wir mit dieser Ausgabe auf ein feiner abgestimmtes Notensystem umsteigen. Anstatt lediglich ganze Noten wie „sehr gut" oder „gut" zu vergeben, werden die Hardware-Produkte nun mit zusätzlichen Zwischenschritten wie „1-", „1-2" oder „2+" beurteilt. Auf diese Weise können wir die Unterschiede zwischen einzelnen Test-Kandidaten viel klarer herausarbeiten, womit die Entscheidung für Sie ebenfalls einfacher ausfällt.

Sound-Check

Aztech PCI Galaxy

Die neue PCI-Soundkarte PCI Galaxy verwendet die QSound Q3D-Technologie, um 3D-Klänge zu erzeugen. Sie ist neben DirectSound auch zu DirectSound 3D kompatibel. Ihr 128-stimmiger Wavetable-Synthesizer ist zukunftsweisend DirectMusic- sowie Downloadable Sounds-fähig. Ältere DOS-Spiele verwenden die SoundBlaster und SoundBlaster Pro-Emulation der Karte. Im Voll-Duplex-Modus ist eine gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe von Audiodaten möglich. Im Lieferumfang enthalten sind Treiber für Windows 95/98/NT sowie ein Softwarepaket. Die Karte wird mit 5 Jahren Garantie ausgeliefert und wird für knapp 100,- Mark zu haben sein.

Info: Aztech, 0421-1625615 (www.aztech.com.sg)



Die Aztech PCI Galaxy bietet 3D-Sound auch für den kleinen Geldbeutel.

Sennheiser Surrounder

Vier eingebaute Boxen sorgen beim neuen Hörkragen von Sennheiser für Surround-Sound. Das extravagante Kragen-Set verfügt über Anschlüsse an vierkanalige Soundkarten (z. B. TerraTec EWS 64), Dolby Surround- und HiFi-Anlagen. Drehknöpfe an der Front regulieren die Intensität von Höhen und Tiefen. Mit Dolby Pro-Logic Dekoder wird der Surrounder Pro angeboten. Er verwandelt eingehende Signale direkt in Surround-Sound. Beide Hörkragen erscheinen Anfang November. Der Surrounder kostet voraussichtlich 399,- Mark, der Preis des Surrounder Pro hingegen steht noch nicht fest.

Info: Sennheiser, 0180-5221539 (www.sennheiser.com)



Sennheisers neuer Surrounder stellt eine extravagante Audiolösung dar.

Fanatec Game Commander/ F-22 Twister

Fanatec hat mehrere neue Produkte im Controllerbereich auf den Markt gebracht. Besonders auffällig ist der neue Joystick F-22 Twister. Einer seiner vier Feuerknöpfe wurde an der Griffvorderseite zwischen kleinem und Ringfinger plaziert. Mit insgesamt drei Steuerachsen, dem eingebauten Coolie-Hat, einem Dauerfeuerregler und der Schubkontrolle ist der Twister besonders gut für anspruchsvolle Flugsimulationen geeignet. Er wird für 70,- Mark zu haben sein. Fanatec bietet zudem noch seine Game Commander Software an. Für 30,- Mark kann man mit dieser Software alle Tastaturbefehle eines beliebigen Spiels auf einen der Joystickknöpfe umleiten. Sie können direkt aus dem Programm mit einem eigenen Profil gestartet werden. Selbst Makrobefehle lassen sich über den Game Commander einrichten. So entfällt das lästige Umkonfigurieren vor jedem Spiel. Eine eingeschränkte Demoversion finden Sie auf der Heft-CD.

Info: Avalon, 06021-840681 (www.fanatec.com)



Die Game Commander Software von Fanatec funktioniert nicht nur mit Fanatec-Joysticks.

boeder Flightstick P-20/ Powerstick P-16+

Gleich zwei Joysticks hat boeder neu im Programm. Der Top-Flightstick P-20 hat insgesamt 15 Funktions-Schalter. Darunter befinden sich Hat-Switch, Throttle und eine Ruderkontrolle. Diese können durch die mitgelieferte Gaming Centre Software mit Tastaturbefehlen programmiert werden. Damit auch alte DOS-Spiele mit dem Joystick funktionieren, läßt er sich vom digitalen in einen analogen Modus umschalten. Mit 6 Monaten Garantie kostet der P-20 knapp 90,- Mark. Der kleine boeder Powerstick P-16+ besitzt vier Feuerknöpfe, Hat-Switch und eine Schubkontrolle. Er kostet knapp 60,- Mark.

Info: boeder, 06145-502-143 (www.boeder.com)



Alle Tasten des Flightstick P-20 lassen sich mit eigener Software beliebig programmieren.

Logitech WingMan Interceptor und Gamepad

Der WingMan Interceptor von Logitech soll dank einer speziellen Magnet-Technologie genauer sein als seine Knüppelkonkurrenz. Neun Knöpfe, drei Coolie Hats und ein Schieberegler sorgen so bei Freizeitfliegern für unbeschwerten Flugegenuß. Die Knöpfe sind durch die beigelegte WingMan Profiler Software frei konfigurierbar. Ab Anfang Herbst gibt es den Interceptor mit den Spielen Warbirds und F-22 ADF für 129,- Mark. Im September kommt das WingMan Gamepad in die Händlerregale. Neun Knöpfe und zwei Schnellfeuertasten sowie ein Anschluß für ein zweites Gamepad lassen nicht nur Mulitplayer-Freunde aufhorchen. Für knapp 70,- Mark bekommt der Spieler noch eine eingeschränkte OEM-Version von Jazz Jackrabbit 2 sowie die Profiler-Software dazu. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen schon einen Test des FF-Joysticks Wingman Force servieren.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)

Für den WingMan Interceptor wurde das Logitech-Einheitsdesign ein wenig verändert.

Union Reality Gear

Funsoft/Rushware nimmt einen neuen Anlauf, um dem schon in Ausgabe 7/98 getesteten Union Reality Gear den richtigen Feinschliff zu verpassen. Man hat sich der kritischen Anmerkungen von Publikum und Fachpresse angenommen und ein deutlich verbessertes Produkt auf die Beine gestellt. So ist der Hauptvorteil des neuen Headsets vor allem darin zu sehen, daß es neben normalen Eingabegeräten wie Tastatur, Joystick oder Lenkrädern als zusätzliches Eingabegerät verwendet werden kann. Diese Double Device Technologie wird über einen speziellen Adapter sowie speziell programmierte Spiele hergestellt. In einer Flug-Simulation läßt sich also weiterhin mit Joystick und Schubregler fliegen, während das Headset die Bewegungen des Kopfes im virtuellen Cockpit steuert. Ein weiteres ideales Einsatzgebiet sind die neuesten Mech-Spiele wie Starsiege oder Mechwarrior 3, die eine Trennung von Richtungs- und Aktionssteuerung erlauben. Auch Rennsimulationen wie Ascarons GP 500 werden von einem Doppel-Controller profitieren, um beispielsweise die Fahrtrichtung getrennt von der Blickrichtung zu steuern. Diese Spiele-Unterstützung wird entweder über nachgelieferte Patches oder direkte Integration in das Spiel hergestellt. Verbessert wurden auch die Test-Software sowie der beiliegende Controller. Ab Ende Oktober wird das UR Gear für 259,- Mark mit der Vollversion von DIDs Total Air War ausgeliefert.

Info: Rushware, 02131-6070 (www.funsoft-online.com)



Neben der Richtungssteuerung durch Kopfbewegungen sind auch ein Gamepad, Kopfhörer sowie ein Mikrofon zur Spracherkennung im UR Gear integriert.

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

KRAFTPROBE

PC ACTION GOLD

Erster Gang, Vollgas. Dezentes Rütteln am Lenkrad, die Reifen drehen durch. Das nächste Ziel: eine Holzbrücke. Die Hände am Steuer spüren jede einzelne Planke. Plötzlich rammt uns ein gegnerischer Pilot von rechts. Der Wagen fährt in den Graben, das Lenkrad droht zu zerbersten. Von was hier die Rede ist? Nur zwei Worte: Force Feedback.

Force Feedback-Lenkräder sind der Renner im herbstlichen Controller-Geschäft – zumindest nach Ansicht der Entwickler. Anders läßt sich die Tatsache nicht erklären, daß ein halbes Dutzend Lenkrad-Schrauber mit voller Kraft auf die Veröffentlichung eines kraftverstärkten Spielewerkzeugs zusteuern. Nach dem Wheel von SC&T (PCA 9/98) geht nun der FF-Sprößling von Microsoft als zweiter Kandidat an den Start. Nach den zahlreichen Previews ist die Zeit nun reif, um ein endgültiges Testurteil über das FF Wheel auszusprechen.

Windkanal

Im Lieferumfang des Kraftpaketes befindet sich die eigentliche Steuereinheit, ein Pedalblock sowie zwei bekannte Microsoft-Spiele (MTM 2, Cart Precision Racing) in speziellen FF-Versionen. Das Lenkrad ist vergleichsweise schmächtig ausgefallen, beansprucht dadurch aber wenig Platz auf dem Spiele-Schreibtisch. Mittels einer Schraubzwinge preßt der Anwender den Steuermann an die Unterlage, um ihn abschließend durch einen breiten Hebel zu befestigen. Durch diese Methode widersteht der Lenker allen Bewegungen nach links oder rechts. Hat man jedoch grobmotorische Zuckungen nach oben oder unten, hebt sich die Steuereinheit etwas an. Das Wheel überzeugt darüber hinaus durch die komfortable Gummierung und die kluge Anordnung der Funktionsknöpfe. Die digitalen Formel 1-Wippen dienen dabei als Gangschaltung und lassen sich recht zackig auslösen – als Pedalersatz sind sie jedoch nicht geeignet. Die mitgelieferten Pedalblöcke sind eine klare Stärke des Steuerungs-Sets. Stabilität, Griffigkeit, knackige Federeinstellungen – eigentlich fiel nur auf, daß das Gaspedal schon nach 75% Durchdrücken maximal beschleunigte.

Acht programmierbare Funktionsknöpfe stehen in Spielen zur Verfügung.

Die Rückstellkraft der Pedale ist erfreulich knackig eingestellt.

Der Lenker läßt sich dank der Gummierung geschmeidig bedienen.

Die Konstruktion der Steuereinheit beansprucht eine geringe Stellfläche auf dem Spieletisch.

Beifahrer

Die Verbindung zum PC wird exklusiv über den Gameport hergestellt – eine USB-Variante ist vorerst nicht geplant. Glücklicherweise kommt das Wheel dabei ohne einen störenden Lüfter aus. Wie der Stick-Kollege FF Pro kann das Lenkrad auf die FF-Effektsammlung zurückgreifen, die seit DirectX 5 in DirectInput zur Verfügung steht. Damit ist es zu jedem Spiel mit Wackelelementen kompatibel, das auf DirectX basiert. Das grundsätzliche Problem liegt darin, daß alle Rüttelspiele bisher für Joysticks mit zwei Achsen programmiert wurden. Ein FF-Lenkrad hat aber nur eine Achse, die mit Effekten verschönert werden kann. Die andere Achse liegt auf den kraftlosen Pedalen.

Schlußphase

Als Spieleprüfsteine verwendeten wir das brandheiße Need for Speed 3 sowie Monster Truck Madness 2 FF Edition. Beide Titel machten unglaublich viel Spaß und waren je nach FF-Einstellung ein hartes Stück Steuerarbeit. NFS 3 überzeugte durch die genaue Justierung der Effekte, während MTM 2 mit echtem Lenkrad-Force Feedback auf einer Achse begeistern konnte. Das SideWinder Wheel lud dabei durch seine kompakte Konstruktion zum streßfreien und angenehmen Rütteln ein. Beim SC&T-Lenker arteten FF-Einsätze dagegen zu regelrechten Turnübungen aus. Außerdem ist die Microsoft-Entwicklung hervorragend im kraftlosen Spielealltag einsetzbar. Lediglich der hohe Preis und die digitalen Wippschalter sind auf der Negativseite zu verbuchen. Ansonsten verleiht die Hardware-Redaktion dem SW Wheel die uneingeschränkte Lizenz zum Rütteln.

Thilo Bayer

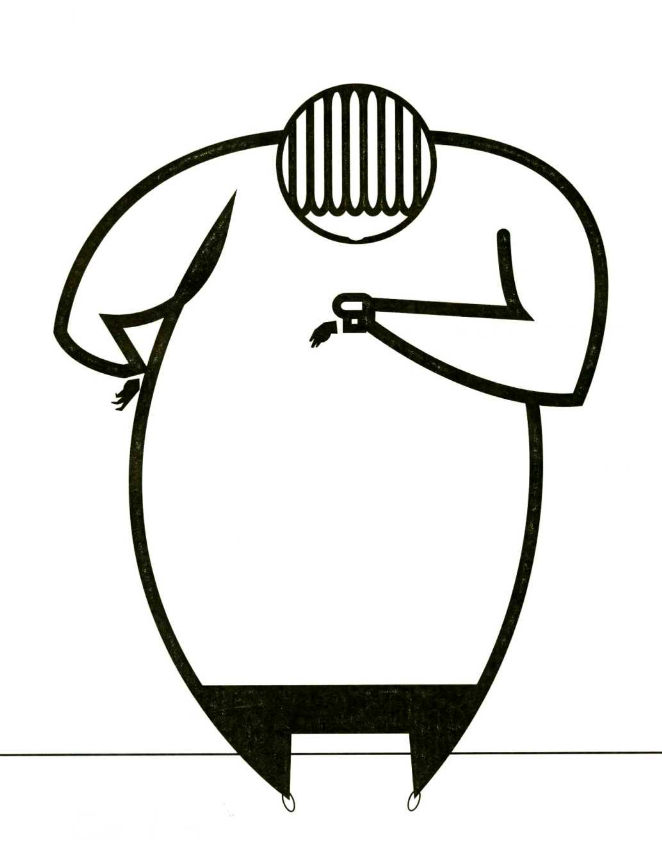
KRAFT-KONKURRENZ

Zwei weitere Kraftmeier sind auf dem Weg, dem Spieler das Rennleben realistischer zu vermitteln. Das Logitech Wingman Formula Force (www.logitech.de) basiert auf der Kabelzug-Technik, die im Gegensatz zur Zahnrad-Technik feinere Effekte übertragen kann. Für knapp 400,- Mark soll der FF-Kandidat im November starten und mit F1 Racing Simulation und Motorhead ein dickes Spiele-Bundle besitzen. Noch im Oktober ist mit dem Race Leader Force Feedback von Guillemot (www.guillemot.com) zu rechnen, der für den höchst attraktiven Preis von 259,- Mark die Motoren anwirft. Ein breiter Unterbau sorgt für die nötige Standsicherheit, während das Lenkrad durch entsprechende Federn auch für Spiele ohne FF die Pilotenlizenz erhält.

Stärken:
+ Kompaktes Design
+ Geniale Steuerung

Schwächen:
- Knackiger Preis
- Digitale Wippschalter

Ausstattung:	1-2
3D-Features:	2+
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-**



FERNGLAS

Monitore fristen ein trauriges Dasein. Als Flachmänner können sie lediglich zweidimensionale Bilder an den Betrachter schicken. Die Illusion einer dritten Spiele-Dimension wird lediglich durch Polygone erzeugt, die in verschiedenen Tiefen-Ebenen verwaltet werden. Gibt es etwa keine Hoffnung mehr auf Virtual Reality am PC?

Sobald die Bügel auseinandergeklappt werden, schaltet sich die batteriebetriebene Brille ein.

DieFerngläser sind bequem zu tragen und sehr leichtgewichtig.

Die Infrarot-Gegenstelle wird auf dem Spiele-Bildschirm plaziert und koordiniert zusammen mit dem VGA-Konverter die Ansteuerung der Augen.

Die dritte Spiele-Dimension ist optisches Blendwerk. Was der Spieler auf seinem Bildschirm sieht, ist in Wirklichkeit eine gut ausgeklügelte Verschwörung, um ihm eine echte 3D-Landschaft vorzugaukeln. Wicked3D (0241-4704116) und H3D (www.h3dmedia.com) gehen nun sogar einen Schritt weiter und bieten mit ihrem Stereobrillen-System eine erschwingliche Möglichkeit an, noch realistischere Tiefenerlebnisse zu erleben. An Versuchen, mittels Virtual Reality-Brillen oder ganzen -Helmen das Zocken in neuen Dimensionen zu ermöglichen, mangelte es in der Vergangenheit wahrlich nicht. Wirklich überzeugen konnten diese Lösungen aber kaum, da sie wahlweise zu teuer, technisch unterbelichtet oder mit geringem Tragekomfort verbunden waren.

Aufbauarbeiten

Ungefähr 300,- Mark kostet das Brillenpaket, das aus einem bequem zu tragenden 3D-Nasenfahrrad, einem VGA-Konverter sowie einer Infrarot-Gegenstelle besteht. Zwingende Voraussetzung für das Betreiben der 3D-Brille ist weiterhin eine Voodoo²- oder Banshee-Karte von Metabyte/Wicked3D. Der Grund: Metabyte hat es im Gegensatz zum eigentlichen Brillenhersteller H3D geschafft, mit seiner Treiber-Eigenentwicklung die Kompatibilität zu fast 100 Spielen herzustellen. Der Aufbau beginnt mit dem Anbringen des Konverters, der auf den VGA-Ausgang der Grafikkarte gesteckt wird. Diese reichlich klapprige Konstruktion wird mit einem Netzteil sowie der Infrarot-Gegenstelle verbunden, die normalerweise auf dem Spiele-Bildschirm plaziert wird. Nun gilt es, die Wicked3D-Grafikkarte richtig zu installieren. Da der Konverter die Bildschirm-Ansicht in zwei Bilder zerlegt und jedes Auge abwechselnd eines davon zu sehen bekommt, sollte das Gespann aus Grafikkarte und Monitor in der jeweiligen Spiele-Auflösung auch 120 Hz Wiederholfrequenz vertragen. Das ist aber weder bei der Voodoo² noch bei der Banshee von Wicked3D ein Problem – lediglich der Monitor muß mitspielen.

Brillen-Praxis

Nach dem Aufbau steht der Härtetest im Spiele-Alltag an. Eine gut dokumentierte Liste auf der Internetseite von Wicked3D (www.wicked3d.com) informiert über alle getesteten Spieletitel und deren Stereobrillen-Eignung. In der Direct3D-Abteilung stürzten wir uns unter anderem in Forsaken und Incoming. Gerade diese Titel vermittelten einen hervorragenden räumlichen Eindruck vom hektischen Spielegeschehen. Per Hotkey wird einfach zwischen der normalen und der stereoskopischen Ansicht umgeschaltet. Auch 3D-Shooter der Marke Unreal erzeugten ein völlig neues Spiele-Erlebnis. Wie im 3D-Kino drohten Gegenstände durch den Betrachter hindurchzufliegen, während Explosionen realitätsnäher als je zuvor wirkten. Kleinere Spielspaß-Hürden sind die teilweise schwer zu lesenden Texte in Zwischen-Menüs oder die schlecht zu erkennenden Instrumententafeln in Flugsimulatoren. Außerdem ist die deutsche Dokumentation im Moment etwas unglücklich geraten, so daß der Anwender Pionierarbeit leisten muß.

Der Optiker rät

Obwohl der Spielespaß mit dem Brillensystem wirklich enorm ist, muß man klare Einschränkungen machen. So ist das dauerhafte Tragen der 3D-Augengläser sicherlich nicht gesundheitsfördernd und dürfte sanftere Gemüter relativ schnell einem Schwindelanfall nahebringen. Weiterhin bleibt festzuhalten, daß neben dem eigentlichen Brillenset auch die Investition in eine Wicked3D-Karte anzuraten ist. Ohne den WickedVision-Treiber macht das dreidimensionale Erlebnis wenig Spaß. Besitzer eines 15-Zoll-Monitors schauen ebenfalls eher in die Röhre: Der Stereo-Effekt ist dann am größten, wenn der Monitor eine ansehnliche Bilddiagonale hat und man zumindest 800x600 Bildpunkte im Spiel einstellen kann.

Thilo Bayer

BRILLEN-SPIELE

Um die praktischen Fernseh-Fähigkeiten des Brillengestells auszutesten, stürzte sich die Hardware-Redaktion in folgende 3D-Abenteuer.

Spiel	Publisher	3D-Eignung
Forsaken	Acclaim	Gut
G-Police	Psygnosis	Gut
Incoming	CDV	Sehr gut
Jedi Knight	LucasArts	Sehr gut
Need for Speed 3	EA	Gut
POD	Ubi Soft	Gut
Redline Racer	Ubi Soft	Gut
Shadows of the Empire	LucasArts	Sehr gut
Tomb Raider II	Eidos	Gut
Turok	Acclaim	Sehr gut
Unreal	GT	Sehr gut
WC Phophecy	Origin	Befriedigend

Stärken:
+ Spiele-Kompatibilität
+ Tragekomfort

Schwächen:
- Dauerbetrieb
- Dokumentation

Ausstattung:	2-
Software:	2
Technik:	2+
Gesamturteil:	**2**



MACHTWECHSEL

Das Warten hat ein Ende! Riva TNT, Voodoo Banshee, S3 Savage3D: Beim Klang dieser Chip-Namen bekommen so manche Grafikkarten-Freaks einen verträumten Blick. Aber schaffen sie es wirklich, den Voodoo² oder G200 vom 3D-Thron zu verdrängen? Die Hardware-Redaktion legte ein straffes Benchmark-Programm fest und wurde dabei mit sensationellen Ergebnissen konfrontiert.

Die neue Grafikkarten-Generation rollt an. In den nächsten Wochen werden alle namhaften Hersteller neue Beschleuniger-Platinen auf den Markt bringen, die mit den heißerwarteten Chips ausgestattet sind. Nachdem die Hardware-Redaktion in ausführlichen Previews deren theoretischen Vorteile vorgestellt hat, gehen wir nun zur Test-Praxis über.

Qual der Kartenwahl

Angesichts der Leistungsfähigkeit der getesteten Grafikkarten steht der aufrüstungsgeneigte Spieler vor einem echten Entscheidungsproblem. Um diese Hürde besser meistern zu können, wollen wir Ihnen im folgenden Spieler-relevante Platinen-Merkmale vorstellen. Zum einen ist die Spiele-Geschwindigkeit zu nennen, die neben dem verwendeten Grafik-Beschleuniger

DIE GRAFIK-CHIPS IM SCHNELLDURCHLAUF

Bevor wir in den Einzeltests die Vor- und Nachteile der jeweiligen Platinen beleuchten, sollen Sie an dieser Stelle kurze Infos über die verwendeten Chips erhalten.

3Dfx Voodoo Banshee



Das neueste Mitglied der Voodoo-Familie ist der erste echte Kombinationschip von 3Dfx. Der Grafik-Allrounder besitzt einen hervorragenden 2D-Teil und ist mit dem Kern des Voodoo^2 auch für 3D-Arbeiten gerüstet. Im Vergleich zur Konkurrenz fehlt das Rendern in Echtfarben, echtes AGP 2X (mit allen Features) sowie das Multi-Texturing in einem Rechen-Durchgang. Der für Anfang nächsten Jahres erwartete Banshee 2 soll mit 125 statt bisher 100 MHz getaktet sein, einen 250 MHz RAMDAC besitzen und den AGP 2X-Modus (ohne Texturauslagerung im Hauptspeicher) können.

3Dfx Voodoo^2 (SLI)

Der Voodoo^2 hat sich als Zocker-Chip etabliert und stellt die beste Add-On-Karte dar. Drei separate Chips für das Zeichnen von Pixeln und Texturtapeten machen entsprechende Platinen vergleichsweise teuer. Als Bremse fungiert das aufgelötete EDO-RAM, das mit dem SD- oder SGRAM der neueren Grafikkarten nicht ganz mithalten kann. Durch die 4 MB Bildspeicher sind V^2-Karten auf 800x600 Bildpunkte beschränkt – erst ein SLI-System mit zwei gleichgeschalteten Karten schafft 1.024x768. Technisch hinkt der Voodoo^2 durch das fehlende AGP-Interface sowie die maximal 16 Bit genaue Farbtiefe hinterher. Durch den zweiten Texturchip ist der Voodoo^2 jedoch für Spiele wie Q2 und kommende DirectX6-Spiele prädestiniert. Aufgrund drastischer Preissenkungen ist ein SLI-Paket mittlerweile durchaus erschwinglich – ein 8 MB-Doppelpack ist schon für 550,- Mark zu haben.

Matrox G200



In unserem Special „G200 versus Intel740" (PCA 7/98) haben wir uns ausführlich mit dem Kombi-Kandidaten von Matrox beschäftigt. Er findet auf der Mystique, der Millennium und der Marvel G200 seine Chip-Heimat. Auffälligstes Merkmal ist die Vibrant Color Quality (VCQ), die auch bei normalen Spielen mit 16 Bit Farbtiefe sehr erfreuliche Ansichten bietet. Die Leistungswerte und 3D-Features des G200 sind sehr solide, reichen aber nicht für die Spitzenpositionen.

nVidia Riva TNT



Der Nachfolger des Riva 128 (ZX) trägt seinen Namen durch die TwiN-Texel-Technik. Ähnlich wie der Voodoo^2 kann der TNT auf zwei Textureinheiten zurückgreifen, die bei Spielen mit Multi-Texturing-Option (wie Q2) für einen zusätzlichen Leistungsschub sorgen. Die 3D-Architektur (32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffering) und die unterstützten Effekte sind ebenfalls zukunftsweisend. Für kommende DirectX 6- und OpenGL-Spiele ist der TNT damit bestens gewappnet.

S3 Savage3D



Nachdem der Savage3D bei seiner Ankündigung für Furore gesorgt hatte, wurde es anschließend etwas stiller um den hoffnungsvollen Kombichip von S3. Neben der eigentlichen 3D-Maschinerie fällt er vor allem durch die Texturkompressions-Technik auf. Da Microsoft diese für DirectX 6 lizenzierte, hat der Savage3D bei entsprechend programmierten Spielen vorerst einen kleinen Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Die Beschränkung auf 8 MB Grafikspeicher ist angesichts der niedrigen RAM-Preise jedoch unverständlich.

Chipmodell	G200	Riva TNT	Savage 3D	Voodoo2 (SLI)	Voodoo Banshee
Chiphersteller	Matrox	nVidia	S3	3Dfx	3Dfx
Chiptyp	2D/3D-Kombichip	2D/3D-Kombichip	2D/3D-Kombichip	3D-Add-On-Chip	2D/3D-Kombichip
Chiptakt	90 MHz	90 MHz	100 (125) MHz	90 MHz	100 (125) MHz
Speichertakt	100 MHz	110 MHz	100-125 MHz	90-105 MHz	100-125 MHz
Echtfarben-Rendern	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Zweite Textur-Einheit	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein
Max. 3D-Auflösung	1.600x1.200 (16 MB)	1.600x1.200 (16 MB)	1.280x1.204	1.024x768 (Z-Buffer)	1.600x1.200 (16 MB)
CPU-Eignung	Pentium 200-Pentium II 300	Pentium II 233-450	Pentium 233-Pentium II 400	Pentium II	Pentium 233-Pentium II 400
Passende Monitorgröße	19 Zoll	19 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	19 Zoll
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut

aus der Rechner-CPU sowie dem Hauptspeicher resultiert. Dazu muß man erst einmal definieren, was überhaupt spielbar ist. Normalerweise nimmt das menschliche Auge ab 25 Bildern pro Sekunde (fps = frames per second) einen flüssigen Spielablauf wahr. Kein Mensch braucht 150 Bilder pro Sekunde, obwohl manche Beschleuniger dies in bestimmten Spielen sogar erreichen. Um sicherzugehen, daß die Frame-Rate bei rechenintensiven Szenen nicht auf ein sichtbar ruckeliges Maß absackt, sollten die Grafikkarten aber 40 bis 60 fps darstellen können.

Auflösungserscheinungen

Besitzer eines brauchbaren 17-Zoll-Monitors dürfte vor allem interessieren, was die neuen Grafikchips in höheren 3D-Auflösungen oder -Farbtiefen leisten. Waren bisher 640x480 oder 800x600 das Maß aller Dinge, sind nun auch 1.024x768 Bildpunkte in 3D-Spielen Realität. Sehr gute Chip-Genossen mit hoher Speicherausstattung schaffen es sogar, 1.600x1.200 mit 30 Bildern pro Sekunde darzustellen. Um diese Auflösung genießen zu können, sollten Sie aber zumindest über einen 19-Zoll-Monitor verfügen. Während Spiele schon heute hohe Auflösungen anbieten, sieht es bei der Farbtiefe eher düster aus. 16 Bit (entsprechen 65.000 Farben) sind hier Trumpf, 24 (16,7 Mil. Farben) oder sogar 32 Bit haben echten Seltenheitswert. Lediglich Q2 OpenGL und Incoming erlauben momentan die Ausgabe von Echtfarben auf dem Monitor. Da die optischen Unterschiede kaum wahrnehmbar sind und die Geschwindigkeit dramatisch in den Keller geht, dürfte

Noch besteht die Biene nur aus Dreiecken, die miteinander verbunden sind. Das Drahtgittermodell ist die Grundlage.

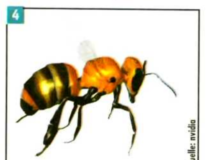




Beim Flat Shading erhält jedes Polygon der Biene einen eigenen Farbwert. Dadurch sieht die Biene sehr facettenhaft aus.



Durch die Anwendung des Gouraud Shading wird ein Farbverlauf erzeugt, der von den jeweiligen Ecken der Polygone aus berechnet wird.



Durch das Aufbringen von Texturen und den Einbau einer Lichtquelle nimmt die Biene langsam, aber sicher realistische Formen an.

Um die Oberflächenstrukturen der Biene fühlbar zu machen, werden Spezialeffekte auf die Texturen angewandt.



Nun wird das Bild gerendert und noch ein Hintergrund-Screen hinzugefügt: Fertig ist die fleißige Biene.

dieses Thema aber vorerst eher uninteressant sein.

Effekthascherei

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal sind die 3D-Effekte, die die jeweilige Karte anbietet. Die neue Chip-Generation verfügt neben Standard-Features wie Transparenz- oder Schattierungstechniken über Spezial-Effekte wie Bump Mapping oder Anisotropisches Filtern. Von diesen Fähigkeiten, die seit DirectX 6 auch auf Schnittstellenseite unterstützt werden, sollte man sich jedoch nicht blenden lassen. Es gibt im Moment kein Direct3D-Spiel, das solche Techniken verwendet. Und 1998 wird in dieser Richtung wenig passieren, da die Spiele-Programmierer bei ihrer Effektplanung in erster Linie die installierte Hardware-Basis berücksichtigen.

Spiele-Schnittstellen

Mit Direct3D, Glide (3Dfx) oder OpenGL gibt es leistungsstarke Schnittstellen, die über zahlreiche 3D-Features verfügen. Den größten gemeinsamen Nenner stellt Direct3D dar, das dank Versionsnummer 6 einen weiteren Aufschwung erleben dürfte. Grafikkarten mit Chips von 3Dfx (Voodoo Graphics, Rush, Voodoo² und Banshee) haben trotzdem einen kleinen Vorteil, da es immer noch zahlreiche Spiele gibt, die für die hauseigene Glide-Schnittstelle optimiert wurden. Bestes Beispiel ist Unreal, das in seiner ursprünglichen Fassung nur einen Glide-, einen PowerSGL- (PowerVR) und einen Software-Modus kennt. Durch einen Patch läuft das Spiel mittlerweile immerhin auf Rendition V2200- und Intel740-Karten. Ein Direct3D-Update soll dann auch allen anderen Karten zur 3D-Arbeit verhelfen.

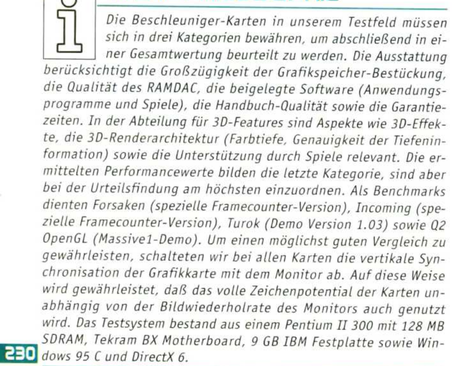
Rechenspiele

Ein besonders spannendes Kapitel stellt die Abhängigkeit der Grafikkarte von der jeweiligen Rechner-CPU dar. Wer seinem Pentium 133 eine Voodoo2-Karte an die Seite stellt, sorgt für ein krasses Ungleichgewicht zwischen diesen beiden Komponenten. Beim Berechnen einer Spielszene herrscht dabei brüderliche Arbeitsteilung. Während sich der Rechner-Prozessor um das Ermitteln von Eckpunkten (Vertices) der benötigten Polygone (Vielecke) kümmert, greift der Grafik-Prozessor diese Infos auf und baut nach diesen Vorgaben das später auf dem Monitor sichtbare Bild zusammen. Die beste Beschleunigerplatine bringt also wenig, wenn sie beim Zeichnen einer Spieleszene auf die Geometriedaten der CPU warten muß. In Extrakasten „Grafik-Chips im Schnelldurchlauf" finden Sie einen Eintrag „CPU-Eignung", der als Erkenntnis aus unseren Praxistests mit verschiedenen CPUs entstanden ist.

Thilo Bayer



TEST-PHILOSOPHIE



Die Beschleuniger-Karten in unserem Testfeld müssen sich in drei Kategorien bewähren, um abschließend in einer Gesamtwertung beurteilt zu werden. Die Ausstattung berücksichtigt die Großzügigkeit der Grafikspeicher-Bestückung, die Qualität des RAMDAC, die beigelegte Software (Anwendungsprogramme und Spiele), die Handbuch-Qualität sowie die Garantiezeiten. In der Abteilung für 3D-Features sind Aspekte wie 3D-Effekte, die 3D-Renderarchitektur (Farbtiefe, Genauigkeit der Tiefeninformation) sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten Performancewerte bilden die letzte Kategorie, sind aber bei der Urteilsfindung am höchsten einzuordnen. Als Benchmarks dienten Forsaken (spezielle Framecounter-Version), Incoming (spezielle Framecounter-Version), Turok (Demo Version 1.03) sowie Q2 OpenGL (Massive1-Demo). Um einen möglichst guten Vergleich zu gewährleisten, schalteten wir bei allen Karten die vertikale Synchronisation der Grafikkarte mit dem Monitor ab. Auf diese Weise wird gewährleistet, daß das volle Zeichenpotential der Karten unabhängig von der Bildwiederholrate des Monitors auch genutzt wird. Das Testsystem bestand aus einem Pentium II 300 mit 128 MB SDRAM, Tekram BX Motherboard, 9 GB IBM Festplatte sowie Windows 95 C und DirectX 6.

FAZIT

» Was wäre die Grafikkarten-Welt ohne Überraschungen? Überraschung Nr. 1: Der Voodoo Banshee läuft gerade in hohen Auflösungen erstaunlich schnell. Überraschung Nr. 2: Der TNT ist auf einem normalen 300 MHz-System trotz seiner theoretischen Leistungswerte nicht der Geschwindigkeits-Überflieger. Überraschung Nr. 3: Der Voodoo² hält auch nach über einem halben Jahr Marktpräsenz noch sehr gut mit. Überraschung Nr. 4: Die Bildqualität des TNT in OpenGL-Spielen ist geradezu atemberaubend. Das sind die wichtigsten Erkenntnisse, die der Vergleichstest der neuesten Grafikkarten-Generation gebracht hat. Für Sie als potentiellen Käufer bleibt die Entscheidung schwer. Voodoo²-Besitzer sollten auf jeden Fall Ruhe bewahren. Obwohl dem Chip einige in Zukunft wichtige 3D-Features fehlen, ist er durch die zweite Textur-Einheit zumindest von der Geschwindigkeitsseite her für kommende DirectX 6-Spiele gerüstet. Voodoo Banshee-Karten stellen dagegen einen hervorragenden Einstieg in die wahnwitzig schnelle 3D-Welt dar – und das auch schon auf Pentium-Rechnern mit 200 MHz. Der TNT ist dagegen für Inhaber einer sehr flotten CPU ab 300 MHz sowie für Spieler mit Zukunfts-Ambitionen und einem dicken Sparstrumpf zu empfehlen. Durch den zweiten Textur-Prozessor gehört der neue Riva-Chip unter Direct3D und OpenGL zu den schnellsten Zeichenkünstlern und bietet darüber hinaus noch die beste Bildqualität an. «

Diamond Viper V550

PC ACTION GOLD

Mit der Viper V550 knüpft Diamond problemlos an die hervorragenden Leistungen des Vorgängers V330 an.

Der TNT-Chip bürgt für Spitzenleistungen im Bereich Darstellungsqualität und Geschwindigkeit.

Bevor Diamond mit der Monster Fusion auf den Voodoo Banshee-Zug aufspringt, soll erst einmal eine TNT-basierende Karte für Performance-Furore sorgen. Die Viper V550 stellten wir dabei schon in der letzten Ausgabe im Chip-Preview vor. Bei der Ausstattung bietet Diamond wieder verschiedene Alternativen an, die von der nackten Platine ohne Zusatzsoftware bis hin zum TNT-Board mit TV-Ausgang und einer Spielesammlung reichen – preislich gesehen unterscheiden sich diese Varianten aber kaum. Die uns zur Verfügung gestellten endgültigen Treiber liefen sehr stabil und ließen auch extreme Spieletests zu. So präsentierte sich Q2 mit 1.600x1.200 Bildpunkten in 16 Bit Farbtiefe zwar von der schönsten Seite, von guter Spielbarkeit konnte aber kaum die Rede sein. G-Police und Jedi Knight liefen ebenfalls in dieser hohen Auflösung, ließen sich mit durchschnittlich 20 bis 30 Bildern pro Sekunde aber noch problemlos spielen. Beim Ausflug in Spiele mit Echtfarben (Incoming, Q2) fiel auf, daß die Zeichenleistung des TNT doch deutlich einbricht. Spätestens bei 1.024x768 machen die Echtfarben-Erlebnisse aus Geschwindigkeitsgründen keinen Spielspaß mehr. In den üblichen 16 Bit Farbtiefe macht dem TNT aber so schnell kein anderer Chip etwas vor. Unter Direct3D ist der Banshee der direkte Konkurrent, in Q2 OpenGL der Voodoo². Wer über einen flotten Rechner verfügt und eine ausgeglichene Performance in Direct3D und OpenGL anstrebt, ist mit der neuen Viper hervorragend beraten. Lediglich die Tuning-Software ist etwas mager geraten. Hier bieten Creative Labs und STB mehr Einstellmöglichkeiten.

Ausstattung:	2+
3D-Features:	1-2
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-**

Guillemot Maxi Gamer Phoenix

PC ACTION GOLD



Der leistungsfähige SGRAM-Speicher bewirkt eine hohe Performance in allen gebräuchlichen Auflösungen.

Die 3D-Abteilung der Phoenix überzeugt durch flotte Rechenarbeiten.

Der erste endgültige Banshee-Beschleuniger wurde uns von Guillemot überlassen. Die Phoenix erreichte uns dabei in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfügbar sein. Mit 16 MB lokalem SGRAM wird der PCI-Käufer gut über das fehlende AGP-Interface hinweggetröstet. Dem schicken Karton liegen neben der eigentlichen Platine nur ein mehrsprachiges Handbuch sowie eine CD mit Treibern und Spiele-Demos bei. Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt im Moment, soll aber später integriert werden. Im Gegensatz zur Kombi-Konkurrenz, die ihren Chipsätzen Fähigkeiten wie das Rendern in Echtfarben spendiert, gibt sich der verwendete Banshee eher konservativ. Bei aktuellen Spielen reichen die Möglichkeiten der Phoenix aber völlig aus. In der Performance-Abteilung schlägt sich die Phoenix bravourös. In Direct3D zeigte die Karte dem Großteil der Konkurrenz den Platinenauspuff. Auch unter Glide (Q2, Unreal) zeigte der Banshee trotz fehlendem zweiten Texturchip keinen Respekt vor dem Add-On-Kollegen Voodoo². Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 (G-Police, Jedi Knight) lagen die Geschwindigkeits-Messungen noch im grünen Bereich. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die momentan fehlende Kantenglättung trübten das ansonsten glasklare Bild. Insgesamt ist die neue Guillemot-Karte gerade in texturintensiven Spielen etwas langsamer als TNT-basierende Platinen. Dafür bietet die Phoenix aber ein gnadenlos gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	1-2
3D-Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

TECHNIK-ABC

__Alpha Blending:__ Darstellung von Transparenzeffekten bei Einsatz von Rauch oder Schatten ▌ __Anisotropische Filterung:__ Weit fortgeschrittene Filterungsform, die Verzerrungen bei schräg nach hinten verlaufenden Texturen verhindert ▌ __Anti-Aliasing:__ Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern ▌ __Bilineare Filterung:__ Farbliches Angleichen bestimmter Textur-Elemente ▌ __Bump Mapping:__ Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Vertiefungen ▌ __Direct3D:__ Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes ▌ __Fogging:__ Einbau von Nebelelementen am Horizont ▌ __Glide:__ 3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx ▌ __Mip Mapping:__ Entfernungsabhängige Verwendung von Texturen mit unterschiedlich hoher Auflösung ▌ __Multi-Texturing:__ Grafik-Chips wie der TNT können zwei Texturen in einem Rechenzyklus auf ein Dreieck kleben. ▌ __OpenGL:__ Hardware-unabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten ▌ __Perspektivenkorrektur:__ Korrektur von Texturen in Abhängigkeit von Blickwinkel und Ausleuchtung ▌ __Polygone:__ Vielecke als grundlegende Bestandteile einer 3D-Landschaft ▌ __RAMDAC:__ Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Signale umwandelt ▌ __Shading:__ Erzeugung eines Farbverlaufs auf Texturen zur realistischeren Darstellung ▌ __Specular Highlights:__ Glanzlichteffekte durch Spiegelungen von Sonnenstrahlen auf glatten Oberflächen ▌ __Texturenkompression:__ Durch die Einsparung von Bildinformationen wird der Datenaufwand beim Transport von Texturen verringert. ▌ __Texturing:__ Bekleben von Spielobjekten mit Texturen (z. B. Ziegelsteine auf Wänden) ▌ __Trilineare Filterung:__ Kombination von Bilinearem Filtern mit Mip Mapping

Auf der nVidia-Kugel erkennen Sie schön das Bump Mapping.

Creative Labs 3D Blaster Banshee



Besitzer großformatiger Bildschirme dürften sich über die 16 MB Grafik-Speicher freuen.

Die höhere Taktfrequenz des Banshee läßt ihn am Voodoo^2 vorbeiziehen.

Nach den Erfolgen mit der 3D Blaster Voodoo^2 setzt Creative Labs die Zusammenarbeit mit 3Dfx fort und veröffentlicht im Oktober eine Karte mit Voodoo Banshee-Chipsatz. Der Knüller an der 3D Blaster Banshee ist mit Sicherheit der Preis von 250,- Mark. Ausstattungsseitig erhält der Käufer hierfür eine Hochleistungs-Platine mit 16 MB Grafik-RAM, die zuerst in einer PCI-Variante erscheinen wird. Über das Softwarebundle war zum Zeitpunkt der Drucklegung leider noch nichts bekannt. Im Gegensatz zu Guillemot vertraut der Soundblaster-Erfinder dabei jedoch auf den theoretisch etwas langsameren SDRAM-Speicher. Die Spieletests zeigen aber, daß die Art des Speichers nur geringfügige Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat. Wie Guillemot verläßt sich Creative Labs vorerst auf die Treiber-Entwicklungen vom Chip-Produzenten 3Dfx. Im direkten Vergleich zieht der Banshee in Direct3D-Spielen deutlich am Voodoo^2 vorbei. Darüber hinaus sind die höheren 3D-Auflösungen ein Pluspunkt gegenüber dem Add-On-Kollegen. Nur der fehlende zweite Texturchip verhindert, daß der Banshee auch unter OpenGL das Rennen macht. Insgesamt ein rasend schneller Beschleuniger zu einem unschlagbar günstigen Preis.

Ausstattung:	2+
3D-Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT



16 MB SDRAM sorgen für Spielspaß in hohen Auflösungsstufen.

Der TNT-Grafikchip verfügt über eine zweite Textur-Einheit, die ihm bei Spielen mit Multi-Texturing zusätzliche Power verleiht.

Der zweite Kombi-Kandidat aus dem Hause Creative Labs ist dem Riva TNT gewidmet. Im Gegensatz zur Banshee-Karte, die hauptsächlich den Spieler ansprechen soll, ist die TNT-Platine eher im High-End-Bereich angesiedelt. Der Preis für die neue Graphics Blaster fällt mit 399,- Mark dementsprechend deutlich höher aus als die 299,- Mark für die 3D Blaster Banshee. Auf der Ausstattungsseite gibt es wenig Grund zur Klage. 16 MB SDRAM, ein 250 MHz RAMDAC sowie ein umfangreiches Softwarebundle erwarten den willigen Kunden. Spieler dürften sich vor allem über die beigepackten Titel Forsaken und Incoming freuen. Außerdem befindet sich eine Kalibrierungs-Software im Paket, die eine komfortable Helligkeits-Einstellung in Spielen erlaubt. Auf der Performance-Seite konnte die Hardware-Redaktion keine gravierenden Unterschiede zwischen der Creative Labs TNT und den TNTs der Konkurrenz ausfindig machen. Die Abweichungen betrugen maximal 3-4 Frames pro Sekunde, was angesichts der hohen Leistungsfähigkeit der Karten nicht weiter auffällt. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der TNT generell den besten 3D-Allround-Chip darstellt. Ohne eine taktfreudige CPU nutzt der Anwender aber nur einen geringen Teil des TNT-Potentials. Der TNT von Creative Labs setzt sich dabei vor allem durch seinen günstigen Preis von der Konkurrenz ab.

Ausstattung:	1-2
3D-Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Elsa Erazor II



Als einziger TNT-Anbieter verbaut Elsa SGRAM auf seinen Boards.

Ein Aktivkühler fächelt dem Hochleistungs-Chip frische Luft zu.

Nach dem Riva 128 und dem ZX nimmt sich Elsa nun auch dem Hoffnungsträger TNT von nVidia an. Mit den angepeilten 399,- Mark für die Erazor II liegt die Firma dabei erstaunlich gut im Rennen, obwohl sie als einziger Anbieter teuren SGRAM auf den Platinen verbaut. Erwähnenswert ist auch der gute Kundendienst, der bei Elsa traditionell eine große Rolle spielt. Das uns vorliegende Testsample war mit einem Aktivkühler für den Chip versehen, da die Erazor II ursprünglich mit 100 MHz Chiptakt laufen sollte. Diese Spezifikation hat man aber mittlerweile herunterkorrigiert, nachdem nVidia selbst 90 MHz Taktfrequenz für den Chip und 110 MHz für den Speicher festgelegt hat. Auf der Softwareseite sind recht stabile Treiber und ein Bedienungs-Programm mit 3D-Einstellungen erwähnenswert, die an das Tweak-Programm der Riva 128-Karten erinnern. Außerdem hat Elsa kurzfristig einen Spielebundle-Kracher mit Need for Speed 3 und Recoil beschlossen. Bei den Benchmarks liegt die Erazor II unverständlicherweise leicht unterhalb der Viper und konnte nicht ganz deren Spitzenleistungen erreichen. Im Grunde sind diese Abweichungen aber vernachlässigenswert, da die Performancewerte immer noch von erster Güteklasse sind.

Ausstattung:	1-2
3D-Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Elsa Victory II



Das AGP-Design ist reine Zierde und nutzt lediglich einen entsprechenden Steckplatz aus.

Das SGRAM der Victory II läßt sich mit einer höheren Taktfrequenz betreiben.

Mit der Banshee-Karte Victory II feiert Elsa seinen Einstieg in die 3Dfx-Welt. Als einziger Anbieter verwendet Elsa dabei eine Kombination aus AGP-Interface (wahlweise auch PCI) und SGRAM. Der SGRAM erlaubt die Verwendung eines höheren Speichertaktes. Wie die Phoenix von Guillemot wird der SGRAM der Victory II mit 115 MHz betrieben, was durchaus zu höheren Leistungen führt. Die dabei entstehende Wärme ist enorm und kann bei schlecht gelüfteten PCs zu Problemen führen. In unserem Benchmark-Parcours schlägt sich die Victory II recht gut und liegt nahe an der Banshee-Konkurrenz. Für die Spitzenposition reicht es nicht aus, da entweder das frühe Treiberstadium oder das AGP-Interface die Karte bremsen. Unter OpenGL war die Victory II nur mit einem früheren Referenztreiber lauffähig, was jedoch bei der Verkaufsversion behoben sein wird. Auffällig ist der hohe Preis im Vergleich zu den sonstigen Banshee-Anbietern. Dafür erhält der Kunde auch ein schmackhaftes Spielebundle (NFS 3, Recoil) und den guten Service von Elsa. Fazit: Wenn die Kinderkrankheiten beseitigt sind, kann sich die Victory II zu einem ernsthaften Phoenix-Konkurrenten entwickeln.

Ausstattung:	1-2
3D-Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

Hercules Terminator Beast



Mit 8 MB SDRAM verfügt die Beast über die geringste Speicher-Ausstattung im Test und kann auch nicht nachgerüstet werden.

Die 3D-Abteilung läßt den G200 von Matrox hinter sich und liegt fast gleichauf mit dem Voodoo².

Nach langer Wartezeit kam sie dann doch noch: die Terminator Beast von Hercules. Die uns zur Verfügung gestellte Platine war mit SDRAM ausgestattet und lief deshalb auch nur mit 100 MHz Speichertakt. Die später erscheinende SGRAM-Variante sollte ursprünglich noch einen Zahn zulegen und mit 125 MHz getaktet sein. Ob dies das Design aber tatsächlich verträgt, muß erst ein Praxistest zeigen. Nach der Installation, die durch ein etwas eigenwilliges Platinenlayout beim AGP-Slot Probleme bereitete, widmete sich die Hardware-Redaktion den verfügbaren Tuning-Einstellungen. Neben der üblichen Entkopplung der Grafikkarten-Zeichenarbeit von der Wiederholrate des Monitors fand sich auch ein Schalter für den automatischen Einsatz der Texturkompressionstechnik. Wird dieser aktiviert, erstellt die Software im jeweiligen Spieleverzeichnis einfach einen Texturordner an und legt dort immer wieder Daten ab. Bei der Benchmark-Arbeit hatte die Hercules-Platine keine Mühe, den G200 hinter sich zu lassen, und lag fast gleichauf mit dem Voodoo². Trotzdem ist die Beast mit den erreichten Werten deutlich langsamer als die Referenzboards von S3 mit 125 MHz Taktung. Fazit: Die Terminator Beast stellt eine preislich interessante Alternative dar, erreicht aber nicht die Spitzenwerte des TNT oder Banshee.

Ausstattung	2-
3D-Features:	1-2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**

Matrox Millennium G200



Per Aufsteck-Modul können zusätzliche 8 MB RAM auf die Platine gepflanzt werden.

Der G200 überzeugt vor allem durch Geschwindigkeit und Darstellungsqualität in Direct3D.

Nachdem wir in PCA 7/98 ausführlich die Mystique G200 beleuchtet haben, soll im Rahmen dieses Vergleichstests die Millennium G200 ihre Grafikmuskeln spielen lassen. Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den beiden Karten liegen in der Art des verwendeten Grafikspeichers, dem Softwarebundle, einem TV-Ausgang sowie der Qualität des RAMDAC. Die Mystique übernimmt dabei die Rolle der Entertainment-Karte, da sie einen TV-Ausgang, SDRAM-Speicher, einen 230 MHz RAMDAC und eine Spielesammlung enthält. Die Millennium G200 wird dagegen als Business-Platine eingeordnet. In ihrem Lieferumfang befindet sich ein schneller SGRAM-Speicher, ein 250 MHz RAMDAC sowie ein Softwarebundle. Für Spieler dürfte die Tatsache interessant sein, daß die Millennium gerade in hohen Spiele-Auflösungen etwas flotter unterwegs ist als der Mystique-Kollege. Dies liegt vor allem am SGRAM, der bei einem hohen Datendurchsatz die bessere Bandbreite als der SDRAM liefert. Insgesamt zeigt der G200 eine solide 3D-Vorstellung. Geschwindigkeit und Bildqualität in Direct3D sind auch in hohen Auflösungen noch recht ansehnlich. Die OpenGL-Unterstützung ist jedoch ein deutlicher Schwachpunkt: Im Moment gibt es nur einen Minitreiber, der die OpenGL-Befehle in Direct3D umrechnet und DirectX 6 voraussetzt.

Ausstattung	1-2
3D-Features:	2+
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2-**



Die einen glauben, man kann gar nicht alles testen.

Die anderen lesen Chip.

Und darum sind CHIP-Leser - also die anderen - immer etwas schlauer als die einen.
Bestes Beispiel: das neue Heft. Da finden Sie einen Hardware-Test, der seinesgleichen sucht. Über 550 Geräten haben wir schonungslos auf den Zahn gefühlt. Und dazu gibt es noch eine CD-ROM mit über 300 Testergebnissen zu weiterer aktueller Hardware, die wir Ihnen ebenfalls nicht vorenthalten wollen. Ja, ja, der andere hat's - der eine nicht.

Jetzt am Kiosk.

http://www.chip.de AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

Schneller schlauer.

miroMEDIA HISCORE Pro



Die Banshee-Karte von miro weicht deutlich vom 3Dfx-Referenz-Platinendesign ab.

Die HISCORE Pro ist in AGP-Bauform gehalten, verfügt aber über keine echten AGP-Fähigkeiten.

Die Macher der erfolgreichen HISCORE-Serie lassen es sich nicht nehmen, auch den Banshee-Chip in ihr Platinen-Arsenal aufzunehmen. Ausstattungsseitig verläßt sich miro vorerst auf SDRAM-Bausteine und das AGP-Interface. Letzteres ist aber nur aus Steckplatzgründen interessant, da der Banshee in seiner ersten Revision keine wirklichen AGP-Features besitzt. Bei der Installation der Pro fiel das bewährte Pinboard von miro auf, mit dessen Hilfe man weitreichende und komfortable Einstellungen am jeweiligen Adapter vornehmen kann. Mit der Hilfe dieser feinen Software ist es uns gelungen, eine Voodoo²-Karte parallel zum Banshee in Betrieb zu nehmen. Normalerweise geht diese Aktion schief, da beide Chips über gleichlautende Glide-Dateien mit unterschiedlichen Versionsnummern verfügen, die in den Windows-Systemordner kopiert werden. Das Pinboard erlaubte darüber hinaus das Hochtakten des Speichers auf 110 MHz, wodurch die Spiele-Performance ebenfalls linear in die Höhe schnellte. Leider lief unsere Testkarte im Schnitt 5 bis 10% langsamer als beispielsweise das Guillemot-Pendant, was entweder am SDRAM oder am AGP-Interface liegt. Trotzdem stellt die HISCORE Pro eine ernsthafte Alternative für aufrüstwillige Spieler dar.

Ausstattung:	2+
3D-Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

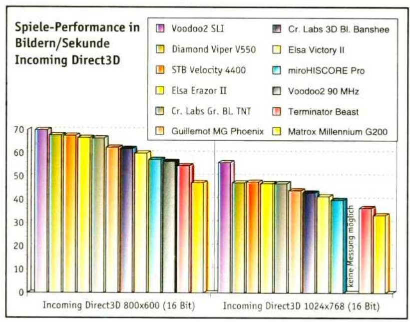
STB Systems Velocity 4400

Das sehr kompakt gehaltene Kartenlayout ähnelt dem der Diamond TNT-Variante.

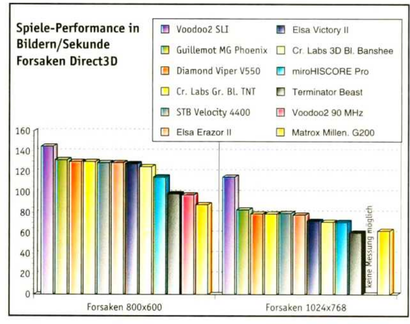
Mit 16 MB SDRAM erreicht die Velocity 3D-Auflösungen bis 1.600x1.200.

Die Velocity 4400 soll die erfolgreiche Riva-Reihe von STB fortführen. Die Zeichen dafür stehen gut, da die Platine STB-typisch zahlreiche Pluspunkte auf der Ausstattungsseite verbuchen kann. Herzstück des Beschleunigers ist der Riva TNT, der auf 16 MB SDRAM und einen TV-Ausgang zurückgreifen kann. Auffällig sind darüber hinaus die 10 Jahre dauernde Garantie sowie der 250 MHz RAMDAC, der die Karte für großformatige Monitore schmackhaft macht. Das Softwarebundle umfaßt zumindest in den USA eine spezielle Forsaken-Version, die maximal 1.280x1.024 Bildpunkte und 32 Bit Farbtiefe zuläßt. Der eigentliche Chip läuft dabei mit 90 MHz Taktfrequenz, der Grafikspeicher wird dagegen mit 110 MHz angesteuert. Ursprünglich lagen die Takt-Spezifikationen und damit auch die theoretische Leistung höher. Im harten Benchmark-Alltag zeigt sich die Velocity 4400 trotzdem von der Sonnenseite und präsentiert sich als hervorragender Allrounder unter Direct3D und OpenGL. Auch in hohen Auflösungen leistet der TNT ähnlich dem Banshee noch sehr gute Rechendienste. Treiber-Probleme verhinderten jedoch Einstellungen am Gamma-Wert, so daß sich manche Spiele sehr dunkel präsentierten. Ebenfalls auffällig ist das Einbrechen der Geschwindigkeit im Echtfarben-Modus (Incoming).

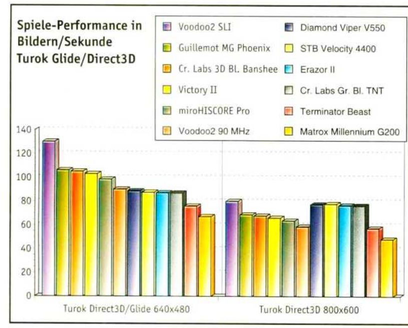
Ausstattung:	1-2
3D-Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-**



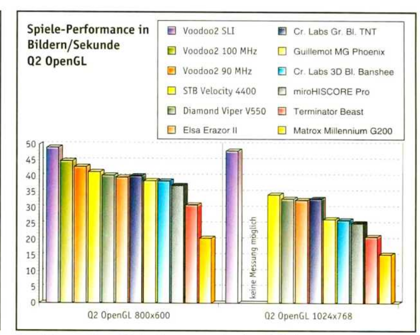
Die Incoming-Helden sind die Vertreter des Riva TNT. Recht beachtlich schlägt sich auch der Banshee, obwohl dieser den 32 Bit-Farbmodus von Incoming nicht beherrscht. Ganz vorne: Voodoo² SLI.



Die Forsaken-Ergebnisse liegen relativ eng zusammen – nur Matrox und Hercules hinken der Konkurrenz etwas hinterher. Einsamer Spitzenreiter ist die SLI-Kombo aus Voodoo²-Karten.



Dank Glide liegen die Voodoo-Karten in 640x480 vor der Direct3D-Konkurrenz. Das Blatt wendet sich im 800x600-Modus, den alle in D3D bestreiten müssen. Hier zeigt vor allem der TNT seine Fähigkeiten. Voodoo^2 SLI liegt in allen Auflösungen vorne



Das Thema OpenGL ist immer noch eine heikle Sache. Am ausgereiftesten zeigen sich Voodoo2 und Banshee. Während der TNT die beste Bildqualität hat, müssen Matrox und S3 noch mal zum Treibernachsitzen. Keine Frage: V^2 SLI hat die besten Karten.

Die getesteten Grafikkarten im Überblick

Hersteller	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Elsa	Elsa
Modell	3D Blaster Voodoo Banshee	Graphics Blaster Riva TNT	Viper V550	Erazor II	Victory II
Info-Telefon	089-9579081	089-9579081	08151-266330	0241-6065112	0241-6065112
Internet-Seite	www.creaf.com	www.creaf.com	www.diamondmm.com	www.elsa.de	www.elsa.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 249,-	DM 399,-	DM 420,-/430,-	DM 399,-	DM 349,-
Ausstattung					
Grafik-Chip	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	Voodoo Banshee
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP	PCI/AGP
RAM (erweiterbar auf)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SGRAM (-)	16 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL
Besonderheiten	-	-	-	Aktivkühler	-
Software	Unbekannt	Scala 200, Incoming, Forsaken	Motorhead	NFS 3, Recoil	NFS 3, Recoil
Garantiezeit	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	6 Jahre
Max. 2D (Echtfarben)	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz
Max. 3D (Jedi Knight)	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200

Hersteller	Guillemot	Hercules	Matrox	miroMEDIA	STB Systems
Modell	Maxi Gamer Phoenix	Terminator Beast	Millennium G200	HISCORE Pro	Velocity 4400
Info-Telefon	0211-338000	089-89890573	089-6144740	01805-225452	089-42080
Internet-Seite	www.guillemot.com	www.hercules.com	www.matrox.com	www.miro.de	www.stb.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 249,-	DM 379,-/550,-	DM 299,-	DM 399,
Ausstattung					
Grafik-Chip	Voodoo Banshee	S3 Savage3D	MGA-G200	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT
Bauform	PCI/AGP	AGP	AGP	PCI/AGP	PCI/AGP
RAM (erweiterbar auf)	16 MB SGRAM (-)	8 MB SDRAM (-)	8 MB SGRAM (16)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
Besonderheiten	-	-	-	-	TV-Ausgang
Software	Spiele-Demos	-	Umfangreiches Paket	Grafik-Utilities	1 Spiel (unbekannt)
Garantiezeit	2 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	10 Jahre
Max. 2D (Echtfarben)	1.600x1.200, 85 Hz	1.280x1.024, 75 Hz	1.600x1.200, 90 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz
Max. 3D (Jedi Knight)	1.600x1.200	1.280x1.024	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200


www.dsf.de
Michael Vitt u homas Ennenbach,
"Die Jecken":
"DIE WERDEN
GARANTIERT
DEUTSCHER MEISTER!"
"WAT
DENN!
DENEN
FEHLT DAS
BRASILIANISCHE!"

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter Aktuelles eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	1-2
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	2+
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	2+
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	2
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	2

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	1-2
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	1-2
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	2+
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	2
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	2

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	2+
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	2+
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	2
ViewSonic	G790	3/98	0130-171743	2
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	2-

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211-338000	1-2
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	1-2
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	2+
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	2+
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	2
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089-9579081	2
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	2-

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	1-
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	1-
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	1-2
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	1-2
Elsa	Erazor II	11/98	0241-6065112	1-2
Elsa	Victory II	11/98	0241-6065112	2+
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	2+
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225452	2+
Hercules	Terminator Beast	11/98	089-89890573	2
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	2-

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo^2	4/98	089-9579081	2
Canopus	Pure3D II	10/98	06171-506000	2
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	2
miroMEDIA	HISCORE^2 3D	5/98	01805-225452	2
Wicked3D	featuring Voodoo^2	9/98	0241-4704116	2
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	6/98	0211-338000	2

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	2+
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	2
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	2
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	2-
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	2-
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	2-
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541-122065	2-
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	2-3
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	2-3

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	2+
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	2+
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	2
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161-871093	2
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	2-
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541-122065	2-3
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	2-3
Guillemot	T-Leader	4/98	0211-338000	2-3
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	2-3

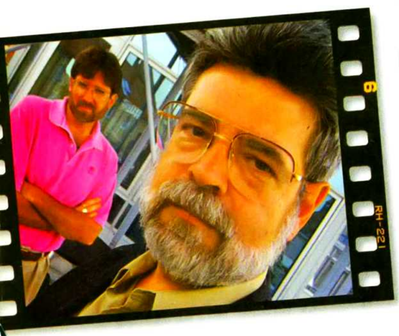
Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	11/98	0180-5251199	1-
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	1-2
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	2+
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	2-
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	2-
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	2-3

3D-Controller

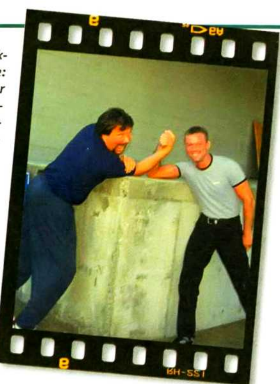
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	1-2
Saitek	Cyborg 3D Stick	Neu	089-54612710	1-2
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211-338000	2
Logitech	CyberMan 2	1/98	069-92032165	2
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	2-
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	2-3


Perry Rhodan
Die größte Science Fiction-Serie der Welt
The World's Greatest Space Adventure Series
La Mayor Serie De Ciencia Ficción Del Mundo



Das Leben eines PC Action-Redakteurs ist voller Gegensätze: Während unser durchtrainierter Harald im kanadischen Vancouver mit Wrestler Ted „Million-Dollar-Man" Di Biasi die Muskeln spielen ließ, ...

...herrschten im Verlag eher schöngeistige Töne vor: Fantasy-Koryphäe Raymond E. Feist (Riftwar-Saga) kam persönlich vorbei, um zusammen mit Pyrotechnix-Chef Sinjin Bain sein Rollenspiel Return to Krondor vorzustellen.



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. NOV.



Christian Müller

Endlich kommen sie, die neuen 3D-Action-Shooter! Und glücklicherweise haben sich die Designer dabei mehr auf die Kunst des Geschichtenerzählens verlegt, als den Spieler nur tumb herumballern zu lassen.



Christian Bigge

Frisch erholt aus irischen Gefilden an einen Arbeitsplatz voller Topspiele zurückzukehren – kann es etwas Schöneres geben? Nein? Dann bewerben Sie sich doch bei uns, der sechste Redakteur ist noch immer nicht gefunden...



Herbert Aichinger

Hojotohoooo!! Ja, ich hab' ihn mir wieder gegeben! Nach Cryos Ring-Adventure mußte es einfach sein – Wagners Ring des Nibelungen in den heimischen vier Wänden bei voller Lautstärke – ein orgiastisches Vergnügen!



Alexander Geltenpoth

Aus dem 3D-Shooter-Genre wird doch noch was. Strategische Planung ist wie in der Realität entscheidend. Rainbow Six wird hoffentlich ein Meilenstein, der ein neues Subgenre ins Leben ruft: den intelligenten 3D-Shooter.

Harald Fränkel

Es wurde langsam Zeit, es weihnachtet ja fast schon: Endlich habe ich angesichts der Flut an wirklich guten Spielen wieder die Qual der Wahl. Der Nachteil ist freilich, daß ich künftig viel zu wenig Schlaf bekomme. Egal. Man kann halt nicht alles haben...

IN LETZTER MINUTE

JAGGED ALLIANCE 2



Während andere Magazine „Vorabtests" von Spielen liefern, die laut Hersteller noch nicht alle Funktionen, aber dafür jede Menge Bugs enthalten, bekommen Sie von uns einen Jagged Alliance 2-Test, der diese Bezeichnung auch verdient...

DIE SIEDLER 3

Spannend machen's die Blue Byte-Leute schon mit ihrem heißerwarteten Siedler-Sequel. Nach der ausführlichen Beta-Test-Phase scheint man nun aber im Laufe des Oktobers fest mit einer Review-fähigen Version rechnen zu dürfen. Warten wir's ab...

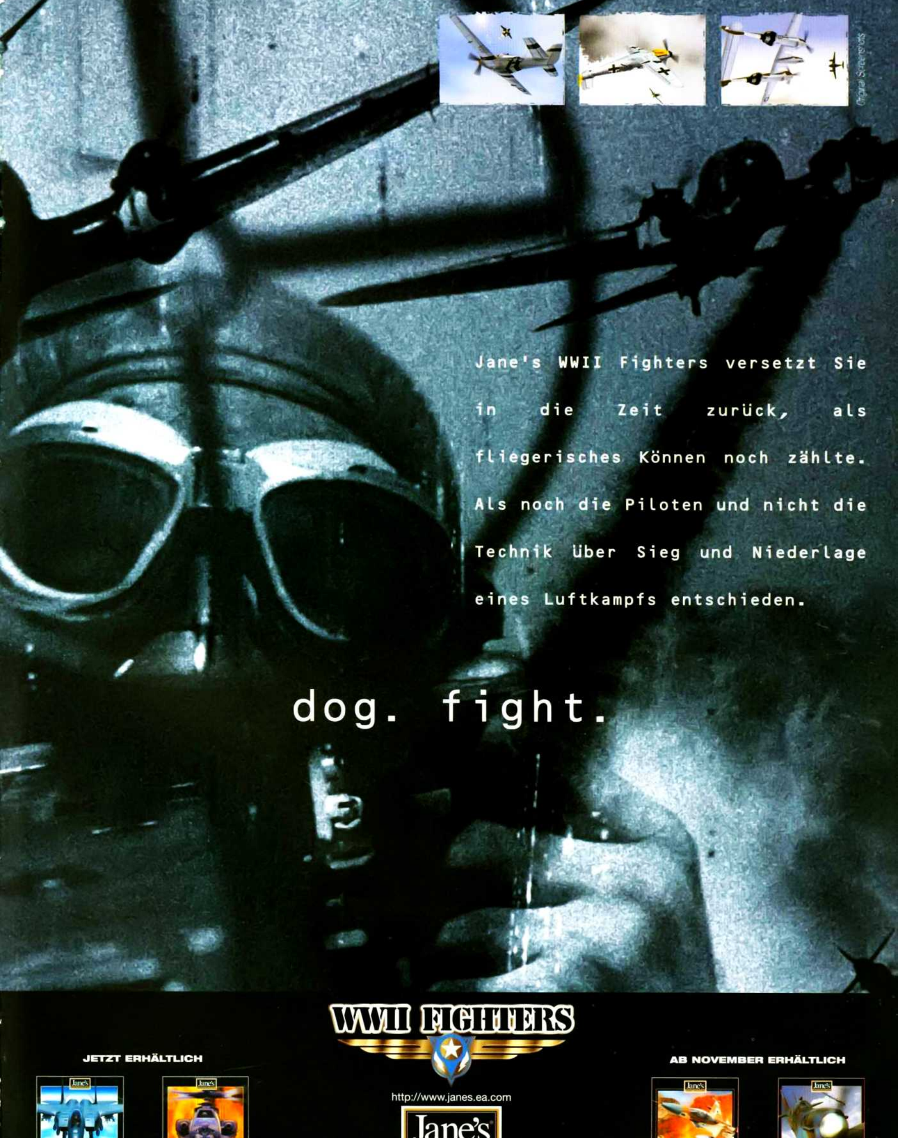


GRIM FANDANGO

Um ein Haar hätte es LucasArts' Nekro-Adventure Grim Fandango noch in die Testrubrik der vorliegenden Ausgabe geschafft, doch dann erwies sich die aktuelle Version noch nicht als stabil genug. Unser erster Ausflug ins Totenreich dürfte dennoch unmittelbar vor der Tür stehen.



AUSSERDEM... Spieletips zu Caesar III, Rainbow Six und vieles mehr...


Original Screenshots
Jane's WWII Fighters versetzt Sie in die Zeit zurück, als fliegerisches Können noch zählte. Als noch die Piloten und nicht die Technik über Sieg und Niederlage eines Luftkampfs entschieden.
dog. fight.